

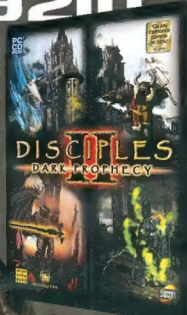
# GAMER

06

TELJES  
JÁTÉK

DISC

magazin



[ bemutatók ]

**JEDI KNIGHT 3**  
**BATTLE MAGES**  
**NEIGHBOURS FROM HELL**

[ ismertető ]

**POSTAL 2 • TROPICO 2**  
**MTW: VIKING INVASION**

[ hardver ]

**PROCESSZORHŰTŐ TESZT**  
**INTEL CANTERWOOD TESZT**

**INDIANA JONES 6 VÉGIGJÁTSZÁS**  
**METAL GEAR SOLID 2 VÉGIGJÁTSZÁS**

> 1645 Ft



9 771588 929007

00306

2003/06



# MIKOR LESZEL 180 CM?



Keressz az új Hubba Bubba Bubble Tape-et a boltokban  
savanyú alma, fanyar szeder és vegyes gyümölcs ízekben!

**Hubba  
Bubba**

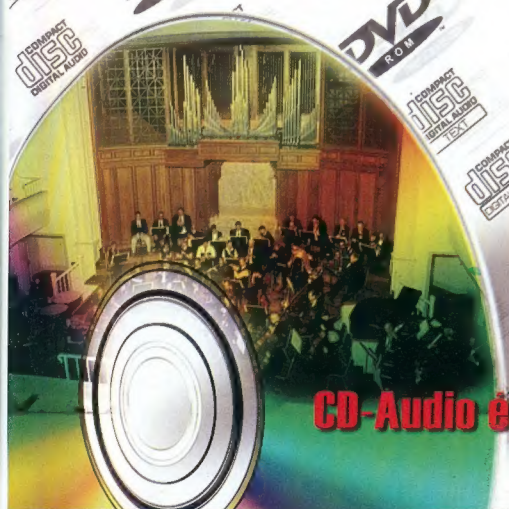




...Óvjuk értékeinket...

# CD, MC, DVD gyártás

**biztos alapokon**



**CD-Audio és CD-ROM másolásvédelem**

**VTCD VIDEOTON**  
Kompaktlemez-gyártó Kft.



Rheinland EUROQA  
EN ISO 9001:2000  
ZK 75.100.8943

H-8001 Székesfehérvár, Pf.: 175. Tel.: +36-22-533-571, Fax: +36-22-533-077 Email: [info@vtcd.hu](mailto:info@vtcd.hu) Internet: [www.vtcd.hu](http://www.vtcd.hu)



# TARTALOM

6	.....CD TARTALOM
7	.....DISCIPLES II
8	.....HÍREK

## BEMUTATÓH

14	.....INTERJÚ: PANTHEON
15	.....PÉNZ BESZÉL
16	.....E3 ÖVÖRSJELENTÉS
20	.....BATTLE MAGES
23	.....EVE ONLINE: SECOND GENESIS
28	.....NITRO FAMILY
28	.....BUILD WARS
29	.....AQUANOX 2
30	.....MADE IN HANADA
32	.....NEIGHBOURS FROM HELL
34	.....JEDI ACADEMY

## ISMERTETŐH

36	.....RED FRACTION II
38	.....TROPICO 2: PIRATE COVE
42	.....DAY OF DEFEAT
44	.....GALACTIC CIVILIZATION
46	.....POSTAL 2
48	.....CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION
50	.....BLOODRAVNE
52	.....RESTAURANT EMPIRE
54	.....DEVASTATION
58	.....VIKING INVASION
60	.....ENIGMA: RISING TIDE
63	.....WEBLAPÁT
64	.....BANDITS: PHOENIX RISING
65	.....DOWNTOWN RUN
66	.....X2 WOLVERINE'S REVENGE/HUMVEE ASSAULT
67	.....CHEAT
68	.....INDIANA JONES 6 TIPPEK-TRÜKKÖK
76	.....METAL GEAR SOLID 2 VÉGIJÁTÉKSZÁS
84	.....MENTÖV
86	.....MULTI SHOT
88	.....RETROGAMER
89	.....SHAREWARE JÁTÉKOK

## HARDVER

90	.....SZERSZÁMOSLÁDA
91	.....HARDVER HÍREK
94	.....SIEMENS MT50
95	.....OZARI HANGRENDSZEREK
96	.....PIACFIGYELŐ
98	.....TEAC CD-W552E
99	.....GAMER SMS FAL
100	.....INTEL CANTERWOOD TESZT
104	.....ACER TRAVELMATE 803 LCI
105	.....ATI RADEON 9700 PRO ALL-IN-WONDER
106	.....GEFORCE FX 5200
108	.....THERMALTAKE XASER III BEMUTATÓ
110	.....PROCESSZOR HÜTŐK
112	.....RETRO KUCHÓ
114	.....COMMODORE C-ONE
116	.....LINUX A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK VILÁGÁBAN
118	.....GRAB ROVAT
120	.....HARDVER FÓRUM

## HÜLVILÁG

122	.....LEVROV
124	.....HÜLVILÁG - FILM
126	.....HÜLVILÁG - KÖNYV
127	.....HÜLVILÁG - ZENE
128	.....HÜVETHEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL
130	.....CD BORÍTÓ

# INTRO

E sorok írása után néhány órával indul repülőgépünk a napfényes Kaliforniaiába, ahol a Los Angeles-i Convention Centerben idén is megrendezik a számítógépes játékipar legnagyobb kiállítását, az E3. Izgatottan vár erre a három napra a szakma egésze, hiszen ezen a kiállításon mutatják be a legújabb fejlesztéseket. Az idei expo különösen érdekesnek ígérkezik, a hírek szerint ez lesz az eddigi legnagyobb, itt fogják bemutatni a legtöbb játékot. Szerencsére sikerült úgy megszerveznünk a lapleadást, hogy néhány oldal E3 még belefértjen, csak úgy izellőnek. Az igazi, nagy összefoglalót a következő Gamerben olvashatjátok sok-sok oldalon keresztül. Április játéktérme meglehetősen szegényesen indult, és sajnos úgy is zárult. A nagy címek mind csúsztak, így azok bemutatására is csak a következő hónapban kerülhet sor. Még szerencse, hogy a hardvergyártók nem pihentek tavasszal sem, rengeteg érdekes PC-s kiállítás érkezett a szerkesztőségbe. Különösen büszké vagyunk a havi teljes játékunkra, a Disciples 2 az utóbbi évek egyik legjobb körökre osztott fantasy stratégiája, csak ajánlani tudom mindenkinek. A rajongók kérésére felpakoltuk a második CD-re a Trainz 1.3-as Service Packjét, ennek telepítése után előző havi teljes játékunk jóval gyorsabb lesz. Végezetül szeretnénk köszönetet mondani a szerkesztőség tagjainak szóló jókívánságokért, higgyétek el, ez nagyon sokat jelentenek nekünk. Továbbra is várjuk véleményeketeket a lappal kapcsolatban, különös tekintettel az új cikkírókra és a rovatokra. ■ **GAMER TEAM**





# A HÓNAP TÉMÁJA

Véget ért az idei E3, melyen természetesen a Gamer Team is részt vett. Az előzetes információk alapján felkészültünk minden időnk legnagyobb játékiállítására, de a harmadik nap végére kiderült, hogy ez inkább mennyiségi, és nem minőségi jelző akart lenni. Tény és való, rengeteg kiállító jött el Los Angelesbe, de az általuk bemutatott játékok többsége semmiféle újdonságot nem tudott bemutatni. A kicsik mellett persze ott voltak a nagyjúk is, ők építették a legnagyobb standokat, de még ők is meglehetősen visszafogottan bántak a show-elemekkel. Hiába reklámozta be az Eidos az új generációs grafikus motorral felfrészett Tomb Raidert, elmaradt a három évvel ezelőtti Lara-őrület.



# ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2003

**Főszerkesztő:** Mocsány József (mocsay@ipma.hu)  
**Főszerkesztő-helyettes:** Róvichy Beatrix (ily@ipma.hu)  
**Hardver munkatárs:** Vóth Hunor (voth02@axelero.hu)  
**CD szerkesztő:** Pazár Ákos (lawman@ipma.hu)  
**Tördelőszerkesztő:** Laza (laza@ipma.hu)  
**Korrekktúra:** Kovács Barnabás (korr@ipma.hu)  
**Szerkesztési asszisztens:** Balassa Tímea (tlim@ipma.hu)  
**Grafikai koncepció és layout:** Árdi Sándor (brost@ipma.hu)

**A szerkesztőség címe:** 1139 Budapest, Hajdú u. 42-44. II. em.  
**Levelezési cím:** 1300 Budapest 3., Pf. 210 • **Telefon:** 350-8179  
**E-mail cím:** gamermagazin@ipma.hu  
**A GAMER MAGAZIN honlapja:** www.gameronline.hu

**Kiadja a C.F.H. Kft.**

**A kiadást felel:** a kiadó ügyvezetője  
 Készült az **IPMA-Media Kft.** közreműködésével.  
**Ügyvezető igazgató:** Ali Mehdi • **Lapigazgató:** Ifj. Ivanov Péter  
**Titkárság:** Horváth Mónika  
**Telefon/Fax:** (36-1) 350-8004

**Hirdetést felvétel:** IPMA-Service Kft.  
 Csalányi Zsolt, Csóder Rózsa, Kálnoki Kis Emese, Szabóné Végheily Anna, Székács Gábor (06) 300-550-540  
**Levelezési cím:** 1300 Budapest 3., Pf. 210.  
**Telefon/Fax:** (36-1) 350-8041

**Hirdetési marketing:** Oláh Gabriella • **Telefon/fax:** 350-8004

Terjeszti a Budapesti Hírlapkereskedelmi Rt. és a Magyar Lapterjesztő Rt. regionális részvényszárságai.

**A GAMER MAGAZIN a havi száma 28000 példányban készül.**

**Terjesztési marketing és előfizetéssel kapcsolatos információ:**  
 Fehér Ildikó, Kerbolit Pál, Mura Eszter  
**Telefon:** (36-1) 349-4768  
**E-mail:** terjesztes@ipma.hu

**Megjelenik havonta, ára 1645 Ft.**

**Előfizethető megrendelőlevélben a kiadónál:**  
 IPMA-Service Kft, Budapest.  
**Levelezési cím:** 1300 Budapest 3., Pf. 210  
**Telefon:** (36-1) 349-4768

**Előfizetési díj a kiadónál:**  
**Fél évre:** 6 900 Ft (6 szám), 30% kedvezmény  
**Éves díj:** 13 800 Ft (12 szám), 30% kedvezmény

Előfizethető továbbá a hírlapkiadásoknál és a Hírlap-előfizetési Irodában (Bp. Lehel u. 10/A, levelcim: HELIR, Budapest 1900), átutalással a HELIR 11991102-02102799 pénzforgalmi jelzőszámmal, ezenkívül Budapesten a Magyar Posta Rt. Hírlap-előfizetés és elektronikus Posta Igazgatóság kerületi ügyfélszolgálati irodáiban, vidéken a postahivatalokban.

**Előfizetési díj a postahivatalokban:**  
**negyed évre:** 3 450 Ft (3 szám),  
**fél évre:** 6 900 Ft (6 szám),  
**éves díj:** 13 800 Ft (12 szám).

**Montírozás és nyomás:** Veszprémi Nyomda Rt.

A közölt cikkek fordítása, utánnyomása, sokszorosítása és adatrendszerekben való tárolása kizárólag a kiadó engedélyével történhet. A megjelölt cikkek szabadalmi vagy más védettségűre való tekintet nélkül használatuk fel.

ISSN 1588-9297

**Jelen számunk készítésében közreműködtek:**

**Bird** bird@ipma.hu **Naure** naure@ipma.hu  
**Crash** crash@ipma.hu **Oldman** oldman@axelero.hu  
**Brazil** brazil@ipma.hu **PPéter** ppet@ipma.hu  
**Phoenix** phoenix@ipma.hu **Lazi** lazi@ipma.hu  
**Hunor** hunor@ipma.hu **Képe** peter.g.keri@aexp.com  
**Dauby** dauby@digitalreality.hu **Pellus** pellus@digitalreality.hu  
**Boy** boy@ipma.hu **B-Chrome** bchrome@ipma.hu **SE** se@ipma.hu  
**Yvori** anti-inte@ipma.hu **Nagy Zoltán** nagy@ipma.hu  
**Flatline** flatline@flatline.hu **Fec** likavcsan.ferenc@chello.hu

**A GAMER TEAM VELED VAN!**



# CD TARTALOM

Sziasztok! Először pótoljuk be a mulasztásunkat. Tehát a múlt havi egyik teljes játékunkhoz, a Trainzhez többen is keresték az 1.3-as Service Packet, így ezt most megtalálhatjátok a Disciples II második CD-jén, a Trainz könyvtárban. Mivel a mérete igen nagy, ezért csak tömörítve fért fel, így először ki kell csomagolnotok, majd utána indulhat a telepítés.

Másodszor pedig (még mindig az előző számnál járunk) a kimaradt kézikönyveket és CD-borítókát megtalálhatjátok az e havi melléklet Teljes Játék menüpontja alatt.

Miután nagy nehezen kivégeztük a májusi számot, ideje végre belekezdennünk az újba, melynek a CD-melléklete a mostani szokásokhoz híven másodpercek alatt megtelt. Itt hosszabb elmélkedés következne a lassan demómóretüre rugó javításokról, a több, mint fél CD-t elfoglaló próbaverziókról, hogy a különféle videókat már ne is említsem, de úgy döntöttem, inkább megkímélem tőti a kedves Olvasót, és inkább rövid túrát teszünk a CD bitjei között.

A rovatvezető most is kitettek magukért, mind a Counter-strike, mind az Unreal Tournament rovat elindította pályaeépítési tanácsait, és az akciójátékok kedvelőinek sem kell csalódnia a nekik szánt rovatban. Viszont mindenki figyelmébe ajánlom az Extra ajánlatunk menüpontot, ahonnan Age of Mythology küldetésorozat, Fallout 2 Editor és új lények az Impossible Creatureshoz várnak a felhasználókra. A CD tartalma nagy vonalakban megtalálható itt lejjebb.

További jó böngészést mindenkinek! ■ LAWMAK

## STAR TREK: ELITE FORCE II DEMO

Csillagidő: 56565.1. Ha a Star Trek univerzumról hall az ember, az este 90%-ában egy szó jut először az eszébe: Enterprise. Most sincs ez másként, hiszen mi is ezen (igaz, az „E” változat) teljesítünk szolgálatot. A demóban két küldetésen keresztül élvezhetjük az űrgárdisták... elnézést, a legénység (csak a bogarak egy kicsit megzavartak) dolgos mindennapjait, miközben éppen aktuális megmentésre szoruló űrlátomás kell mőresre tanítanunk a betolakodókat.



## PORT ROYALE DEMO

„Mikor útra keltünk az újvilágba... Mint azonban megérkezésünk után tapasztaltuk, itt sem könnyebb az élet... Amit nagy nehezen összegyűjtöttem, az a múltkori kalóztámadás martaléka lett, kezdhetem elől az egészet...” Részletek Félzsémó Jack kalózkapitány korai éveinek naplójából. Port Royale-ban pedig mi határozhatjuk meg, hogy melyik utat választjuk a megélhetésünkhöz szükséges javak megszerzésében. Városokat virágoztathatunk fel, vagy dönthetünk romokban, minden csak rajtunk múlik. Irány a Karib-tenger!



➤ TOVÁBBI JÁTEKDEMŐK: The Black Mirror

**ROVATOK:** |Action, Counter-Strike > Heroes of Might & Magic > Sportjátékok > Unreal Tournament 2003 > Hálózatok | **EXTRÁK A CD-n:** Age of Mythology: Golden Gift > Fallout 2 Editor > Impossible Creatures Bonus Pack > **ANIMÁCIÓK:** Battle Mages > Breed > Grand Theft Auto: Vice City > Secret Weapons Over Normandy > **FILMELŐZETESKI:** S.W.A.T. > Terminator 3: Rise of the Machines > **JAVÍTÁSOK:** Indiana Jones and the Emperor's Tomb v1.01 > Metal Gear Solid 2 v1.01 > Praetorians v1.04 > Rainbow Six: Raven Shield v1.1 > Unreal Tournament 2003 v2225 > **PROGRAMOK A TARTALÓBAN:** DivX 5.0.5 Bundle > RadTool v1.5v > VobSub v2.23 feliratozó > Norton Antivirus frissítés (2003/05/01) > CDRWin 3.9c > CloneCD 4.2.0.2 > Nero BurningROM v5.5.10.28 > FAR Manager 1.70b5 > Total Commander 5.51 > Gyula's Windows Navigator 1.28a > Download Accelerator Plus 5.3 > FlashGet 1.40 > GetRight 5.0 > Internet Download Manager 3.14 > mIRC 6.03 > No Frills Timer 2.1 > SurfSaver v2.3 > Capture Express 1.3 > CaptureEze Pro v8.08 > HyperSnap-DX Magyar 5.10.00 (Magyar) > SnagIt 6.2.1 > ACDSee 5.0.1 > IrfanView 3.80 > CDex 1.50 beta 10 > Winamp3 > AutoMate 5.0.4 > Cacheman 5.11 > PowerStrip 3.40 > RegCleaner 4.3.0.780 > WinRAR 3.20 beta 4 (Magyar) > WinZip 8.1 SR-1 > DirectX 9.0 > Nvidia detonator driver 43.45 (Win9X/ME/XP/2K) > **HÁTERKÉPEK:** CSI > Devastation > Disciples 2 > Galactic Civilizations > Postal 2 > Red Faction II > Restaurant Empire > Tropico 2: Pirate Cove > X2: Wolverine's Revenge



# DISCIPLES II

► Fejlesztő: Strategy First ► Kiadó: Cenega ► Web: [www.disciples2.com](http://www.disciples2.com)

**Körökre osztott stratégiákból nem volt hiány tavaly. Legnagyobb meglepetésünkre azonban nem a Heroes 4 lett az igazi befutó, hanem a Strategy First páratlan grafikával meg támogatott Disciples 2-je. A csillogó külső mellé remek játékmenet és hosszan tartó játékidő is párosult, múltán lett siker.**

A Disciples első része még 1999-ben debütált, aztán jött a 2001-es Gold kiadás (ett voltak fel a múlt hónapban az egyik CD-re). Az alapok változtatlanok maradtak, mindössze a külsőn javult, szerencsére igen jelentős mértékben. A felbontás ugyan korlátozva lett 800\*600-ra, de ez egyáltalán nem befolyásolja a játék szépségét. A Disciples 2-ben megmaradt a négy, egymástól teljesen eltérő játszható faj, az első részhöz képest viszont új egységek, varázslatok és fejleszthető épületek kaptak helyet. Mint minden magára valamit is adó fantasy játékban, a jó fiúk táborában ebben is élesen elkülönül a rosszakétól. A jó oldalán két faj, a törpék és az emberek állnak, velük szemben pedig az élőhalottak és a démonok. Ez persze nem jelenti azt, hogy az emberek nem harcolhatnak a törpökkel, és ne léphetnének bizonyos küldetéseken szövetségre az élőhalottakkal. A négy faj képviselőin kívül semleges lények egész serege

népesíti be a világot, nem árulok el nagy titkok azzal, ha elmondom, hogy bizony sárkányok is feltűnnek a későbbi küldetéseken.

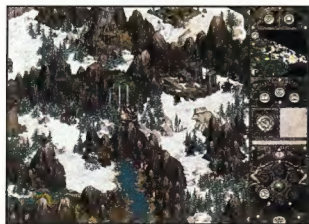
A játék egyik legjobban eltalált része a fejlődés, egyszerűen tökéletes. Harc után minden életben maradt egység tapasztalati pontot kap, és bizonyos pont elérése után szintet lép. Nem mindegy azonban, hogy mivé fejlődik, ezt nekünk kell eldöntenünk. A fővárosban történő építkezéssel mi határozzuk meg az egységek fejlődésének az útját, de nem árt észben tartani, hogy ez a döntésünk végleges, nincs lehetőség visszakozni. Minden egységnek megvan a maga előnye, illetve hátránya, ezeket kihasználva igen élvezetes hadjáratokat játszhatunk le. Ez utóbbiak küldetesei között lehetőségünk nyílik egy hős, illetve öt, általunk kiválasztott varázstárgy átvételére. Ez főként a későbbi küldetéseken lesz érdekes, amikor az első küldetés óta tápoit, a világot legerősebb varázstárgya által felturbózott félisten harcra száll.

Külön meg kell említenem a harcrendszert, mely ugyan kissé le lett egyszerűsítve, de pont ezért könnyen megtanulható néhány perc alatt, és ha kicsit is odafigyelünk, rájöhettünk, hogy mennyi lehetőség rejlik benne. A támadók és a védők egymással szemben, két sorban állnak fel, mozgásra nincs lehetőségük. Mindegyik hős meghatározott számú segítőt

vihet harcba, de léteznek olyan óriási lények (sárkánygíkok, démonok, óriások) is, melyek két helyet is elfoglalnak a csapatban. A harcoló alakulatokat alapvetően három csoportba oszthatjuk (varázstudók, harcosok, lőszek). A variációk száma ennél azért jóval nagyobb, majdnem minden egység rendelkezik valamiféle különleges képességgel, mely megfordíthatja a csata kimenetelét. A harcosok iszonyú erőseket űznek, viszont általában csak egy lényt támadhatnak meg, ellentétben a varázslókkal, akik minden ellenfelet megsebeznek. Az lőszek kicsit elhanyagolt karakter, az ő sebése ugyan nem akkora, mint a harcosoké, viszont ő támad a légvonalban, így még azelőtt kinyírja a legveszedelmesebb ellenfelet, hogy az támadna.

A mágia is nagyon fontos szerepet kapott a játékban, a mágus-beállítottságú játékosok bizony előnyre élveznek a többiekkel szemben. Rengeteg varázstárgy (csizmák, lobogók, fegyverek, italok, tekercesek stb.) várja, hogy megtaláljuk, érdemes ezekért felkutatni a térkép legeldugottabb sarkait is.

A Disciples 2 egyik legnagyobb veszélye az abba-hagyhatatlanság, nagyon sokszor arra fogunk eszmélni, hogy a hajnal a monitor előtt talál minket, és mi azon morfondírozunk, hogy miként tudnánk leverni a fővárost védő Őrzt. A játék hosszan tartó, remek szórakozást nyújt, méltó vetélytársra a Heroes sorozatnak, érdemes kipróbálni. ■ **MOCSEY**





# TOPLISTÁK

## USA

1. Command & Conquer: Generals
2. The Sims Deluxe
3. Delta Force Black Hawk Down
4. The Sims: Unleashed
5. Battlefield 1942
6. Diablo 2
7. Warcraft III: Reign of Chaos
8. MS Zoo Tycoon
9. CSI: Crime Scene Investigation
10. Battlefield 1942: The Road To Rome

## ANGLIA

1. Championship Manager 4
2. Vietcong
3. The Sims
4. Freelancer
5. Command & Conquer: Generals
6. The Sims: Unleashed
7. Delta Force: Black Hawk Down
8. Tom Clancy's Splinter Cell
9. The Sims on Holiday
10. World War II: Frontline Command

## AMAZON.COM ELŐREJELZÉS

1. Ultima Online: Age of Shadows
2. The Sims: Superstar
3. Unreal II: The Awakening
4. NASCAR Racing 2003 Season
5. Command & Conquer: Generals
6. The Sims Deluxe Edition
7. Enter the Matrix
8. Battlefield: 1942
9. WarCraft III: Reign of Chaos
10. Galactic Civilizations

## FILEPLANET DEMO-LETÖLTÉS


1. Star Trek: Elite Force 2
2. Unreal II: The Awakening
3. Asheron's Call 2
4. Wolfenstein: Enemy Territory
5. Vietcong
6. Battlefield: 1942 (multi)
7. No One Lives Forever 2
8. Postal 2
9. Battlefield: 1942 (single)
10. Medal of Honor Allied Assault: Spearhead

## AUSZTRÁLIA

1. The Sims Deluxe
2. The Sims: Unleashed
3. Sim City 4
4. Command & Conquer: Generals
5. CHAMPIONSHIP MANAGER 4
6. Harry Potter & Chamber of Secrets
7. The Sims: Hot Date
8. Delta Force: Black Hawk Down
9. The Sims: Vacation
10. Age of Mythology

# A SZERKESZTŐ ELŐSZAVA

Az e havi hírek rovat kicsit rendhagyó módon készül, nem is csoda, hiszen a lapot még a Los Angeles-i E3 előtt le kell adnunk.

A most beharangozott játékok nagy részét bizonyára megnézhetjük majd a kiállításon is, ezért előfordulhat, hogy a kintről küldött, lapzártai utáni helyszíni tudósításunkban egy-egy itt megírt hírt kibővítünk az ott látottak alapján. Legalább hírekben nem volt hiány az e havi uborkaszeczenban!  LUV

## MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT BREAKTHROUGH

**Fejlesztő:** TKO Software

**Kiadó:** EALA

**Honlap:** -

Újabb Medal of Honor: Allied Assault kiegészítő van készülőben, mely ezúttal a Breakthrough címet kapta a keresztségben. Ezzel meg is született az eddig leghosszabb címmel rendelkező MoHAA epizód, bár nem hiszük, hogy a fejlesztők célja egy ilyen rekord felállítása lett volna. Az EA ezúttal a TKO Software szorgos kezeire bízta nagy sikereket felhalmozó gyermekének új kiegészítőjét. Bár szokásukhoz híven a fejlesztők mindenki elől jól elzártan őrzik a történetet, annyi már tudható, hogy főhősünk, John Baker amerikai őrmester lesz, és ezúttal is a németek kerülnek terítékre az ellenfelek asztalán. A játékosok Észak-Afrika homokdűnéin kapcsolódnak a harcokba, majd később Sziáliába kerülnek, hogy visszafoglalják Messinát, végül pedig Olaszország szívében fejezik be a háborút a náciak ellen. A harcokban néha egyedül, néha kisebb csapattal az oldalunkon veszünk részt, és társaink mellett pár újabb fegyver is segíti előrenyomulásunkat. A játék multiplayer része újabb móddal bővül ki (Liberation), melyben az egyik oldal katonáinak fogságba esett társait kell megmenekíteniük, hogy folytathassák a harcot. Ezen felül a többjátékos rész lehetőséget biztosít az összes oldal kiválasztására (amerikai, angol, német, olasz), a játékosok tankokat vezethetnek majd, tüzérségi támogatást kérhetnek és aknákat hatástalaníthatnak. Egyvalami nem változott: mint mindig, a fejlesztők most is szakértőkkel együtt dolgoznak, és a lehető legnagyobb élethűségre törekszenek a fejlesztés során, így az már biztosnak látszik, hogy ezúttal is technikailag korrekt játékot kapunk majd kézbe, a többi pedig eldől 2003 őszén.



## HONLAPAJÁNLÓ

Új

**Star Trek: Elite Force II** - [www.st-e2.com](http://www.st-e2.com) [FPS]

**Lords of EverQuest** - [www.lordsofneverquest.com](http://www.lordsofneverquest.com) [stratégia]

**NWN: Shadows of Undrentide** - [nwn.bioware.com/shadows/](http://nwn.bioware.com/shadows/) [RPG]

**Breed** - [www.breedhq.com](http://www.breedhq.com) [FPS]

**Railroad Pioneer** - [www.railroad-pioneer.com](http://www.railroad-pioneer.com) [stratégia]

Megújult

**Core Design** - [www.core-design.com](http://www.core-design.com) [cég]

**Sylum Entertainment** - [www.sylum.com](http://www.sylum.com) [cég]

**Rollercoaster Tycoon 2** - [www.rollercoastertycoon2.com](http://www.rollercoastertycoon2.com) [szimulátor]





**Fejlesztő:** Microsoft Game Studios

**Kiadó:** Microsoft

**Honlap:** www.mythica.com

A Microsoft különleges MMORPG-t készít. A Mythicában ugyanis egy halhatatlan lélek szerepébe kerülünk, akit maguk az északi istenek szőlitanak magukhoz. Így nem a hagyományos szerepjátékok kalandozójaként kell majd helyt állnunk a birodalmakban, hanem az istenekkel válva harcolhatunk nemes célokért, és azért, hogy végül akár mi magunk is istenné váljunk.

Az érdekes, és új koncepciójú online szerepjátékokra az E3 után visszatérünk.



## THE LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING

**Fejlesztő:** Hypnos Entertainment

**Kiadó:** EA

**Honlap:** lordoftherings.eagames.com

Az Electronic Arts bejelentette, a legtöbb konzolra és PC-re is készült már a Gyűrűk Ura trilógia utolsó fejezetének játékadaptációja. Az év végén megjelenő programban a klasszikus Tolkien-történet szálait követve külső nézetből irányíthatjuk csapatunkat Középföldén.



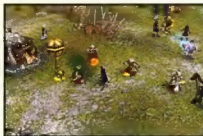
**Fejlesztő:** Rapid Eye Ent.

**Kiadó:** Ubi Soft (EU)

**Honlap:** www.lordsforeverquest.com

Újabb bőrt készülnek lehozni Norrath világáról a játékiparban. Ezúttal valósidejű stratégia készül, természetesen nem az eredeti MMORPG fejlesztőinek műhelyében. A játékban Antonica területéért harcolhatunk majd, és nem csak vezérek (lordok), hanem minden egység fejlődik, és szintet is léphet növelve tapasztaltságát és képességeit. A Lords of EverQuest megjelenését enyhén szőva is kísértetiesen hasonlít a Warcraft III-éra, és bár ezúttal a birodalmakat Norrath szörnyei népesítik be, azért akad nem egy máshonnan ismert egység is a palettán... A lényeg, a program nem lesz havi díjas, 75 órás játékidőt ígér egyjátékos módban (3 küldetéssorozatban), és ezen felül bármennyi időt tölthetünk vele a legfeljebb 12 játékost befogadó többjátékos mód révén hálózaton vagy akár interneten is.

A rajongótábor lelkes, alig jelentették be a programot, máris több mint hatvan rajongói oldalt szenteltek a játéknak. Kíváncsian várjuk, mi lesz ebből, elvileg még az idén kiderül!



## TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES

**Fejlesztő:** Black Ops Entertainment

**Kiadó:** Infogrames

**Tervezett megjelenés:** 2003. második félf

A gépek lázadása alcímet viselő, gigantikus költségvetésű harmadik Terminator-filmig ugyan idehaza nyár végéig (egészen pontosan augusztus 21-ig) várunk kell, az mindenestre örömteli hír, hogy ezzel nagyjából egy időben a játékadaptáció is megjelenik az Infogrames gondozásában.

A program a címéhez híven követi a film cselekményét, ám a Terminator-univerzumba sokkal bővebb betekintést nyújt: az FPS-ben nem csak napjaink Los Angelesében folyik majd az akció, hanem a távoli jövőben is, ahonnan az eredeti T-800-ast küldték vissza az időben 1984-be. Húsz helyszín és azonos számú fegyver gondoskodik arról, hogy nem fogunk unatkozni. A futurisztikus harcserzőkre szükségünk is lesz, amennyiben fel szeretnénk venni a harcot az új rész csúc-szuper női halálosztójával, a T-X-szel. Az űtközetek stílusa egy az egyben a filmekből lett átvéve, így a játékban az olyan „klasszikus” jelenetek is visszaköszönnék majd, mint az ellenféllel való dulakodás közben a fal áttörése. Most először sikerült elérni, hogy a korábbi játékadaptációkkal ellentétben a T-800 hangját Arnold Schwarzenegger kölcsönözze - sőt mi több, a programban nagyjából öt perc olyan videóanyag is látható, melyet az ő főszereplésével külön a játékhoz forgattak, így az a moziban nem lesz látható! Az igazi újtásnak azonban kétség kívül az számít, hogy még azelőtt a halálosztó bőrébe bújhatunk, hogy átprogramozták volna John Connor megmentésére: ebben az esetben természetesen a maroknyi fegyveres túlélő kiirtása a cél.

A Terminator 3 a PC-verzió mellett az összes fontosabb konzolra (PS2, Xbox, GameCube) is megjelenik.





- A LucasArts bejelentette, a Star Wars: Knights of the Old Republic PC-s megjelenése az év végére toldódik, míg az Xbox-verzió a terveik szerint júliusban már kapható lesz.



- Május 5-én a Mythic Entertainment új kiegészítőt jelentett be a Dark Age of Camelothoz. Az év végén megjelenő Trials of Atlantis nevének megfelelően víz alatti birodalmakat nyit meg a játékosok előtt, és számos újítás mellett új, Gamebryo névre keresztelt grafikus motort is hoz majd. A fejlesztők a magas szintű, régén játszó kalandozókra gondolva új, ún. Master Level fejlődési rendszert is kidolgoztak, hogy ébren tartsák a játékosok érdeklődését. A harmadik kiegészítő megjelenése még idén télen várható.



- Érdekes módon nevezte el legújabb, 47. EverQuest szerverét a SOE. Az első 1000 regisztrált, és azóta is játszó játékos karakterei közül választottak ki véletlenszerűen 8 nevet, majd ezek közül szavazhatta meg Norrath társadalmi a számára legjobban megfelelőt. A szerver névadója Stromm, egy 55. szintű halfling druida lett. A EQ live oldalain igen csak megnőtt az érdeklődés a 47. szerver iránt, és végül a Sony, engedve a nyomásnak, kihirdette, hogy nem csak ideiglenesen, hanem véglegesen „szűznek” nyilvánítja a hamarosan induló Strommot, tehát nem lehet rá a későbbiekben sem karaktereket mozgatni.



## IMPOSSIBLE CREATURES: INSECT INVASION

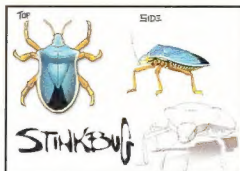
**Fejlesztő:** Relic Entertainment

**Kiadó:** Microsoft

**Honlap:** www.relic.com

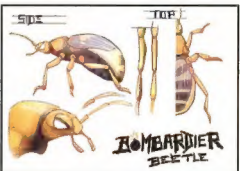


A Relic Entertainment úgy döntött, hogy feldobja az Impossible



Creatures rajongóinak tavaszát azzal, hogy ingyenes kiegészítőt jelent meg az interneten. Bár a gesztus értékű döntés nem egyedülálló (az Activision is hasonló lépésre készül a Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory című játékkal kapcsolatban), de mindenképpen elismerésre méltó. A fejlesztők listája

szerint játékaik 15 új rovarral és állattal bővül, melyekből számtalan mutáns készíthetünk majd. Bekerül még kilenc újabb, a játék stratégiai részét érintő lehetőség, bár ezeket nem részletezték. Mindezen felül új helyszínek és új többjátékos térképek is gazdagítják a játékok számos új, a játékmenet érintő változtatás mellett. A kiegészítővel egy időben napvilágot lát majd egy fejlesztői programcsomag is új programokkal és példamunkákkal, melyek sokat segíthetnek a különböző modok készítőinek munkájában.



## TRIBES: VENGEANCE

**Fejlesztő:** Irrational Games

**Kiadó:** Vivendi

**Honlap:** tribes.sierra.com



Néhány évvel ezelőtt a Tribes-sorozat tagjai a legnépszerűbb hálózati FPS-eknek számítottak köszönhetően a különféle játékmódok kiváló ötvözetének. Hosszú haligatás után a Sierra, a Vivendi és az Irrational Games elárulta: új, egyjátékos módban is használható Tribes-verziót dolgoznak.

A Vengeance alcímű darab a „Starsiege: Tribes” univerzumba kalauzolja el a játékost, mely fordulatokban gazdag cselekményt és nem mindennapi látványvilágot ígér. Bár a történet körül egyelőre nagy a titkolózás, az Irrational elárulta, hogy két különböző idősíkon játszunk majd, melyek közül az egyik húsz évvel a másik előtt játszódik. A programban így lehetőségünk lesz arra, hogy a játékot más szereplők szemszögéből is átéljük.

A fejlesztők legnehezebb feladata, hogy miközben teljesen új fejlesztésen dolgoznak, meg kell őrizniük a korábbi Tribes-programok szellemiségét és hangulatát. Mint ahogy minden előző Tribes, a legújabb Unreal engine-t használó Vengeance is számtalan nagy külső helyszínt fog tartalmazni. A különféle karakterekkel lehetőségünk lesz járművekre pattanni, illetve olyan felszereléseket felmarkolni, melyeknek köszönhetően különféle speci tulajdonságaink lesznek (pl. tudunk repülni vagy gyorsabban futni).

A fegyverezéniál egy része visszaköszön a korábbiakból, de természetesen számtalan új is csatlakozik hozzájuk.

Az Irrational kiemelten fontosnak tartja az AI-t, ezért, ha hihetünk az ígéreteknek, a HALO-hoz és a Medal of Honorhoz hasonlóan intelligens ellenfelekkel találkozhatunk majd. Ami a hálózati játékot illeti, a végleges verzióban akár 32-en harcolhatnak egymással Internet vagy LAN segítségével - a dolog egyedül szépségéből, hogy mindehhez még jövő év végéig várnunk kell.



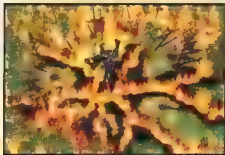


**Fejlesztő:** Black Box Games  
**Kiadó:** Electronic Arts  
**Honlap:** [www.needforspeed.com](http://www.needforspeed.com)



Mire ezt a lapot olvassátok, talán már a mozika is került Vin Diesel legújabb filmje, a Halálós Iramban 2. Az Electronic Arts látva az illegális utcai futamok ötletében rejő, egyelőre még kiaknázatlan lehetőségeket, bejelentette a Need for Speed sorozatának szám szerint nyolcadik darabját, az Undergroundot. A játék a Street Rod által lefektetett alapokon nyugszik, miszerint az utcai versenyeken való részvételekből befolyó pénzüsszögből folyamatosan végezhetjük autónk tuningolását, vagy éppen újat vásárolhatunk kimustrált ronsunk helyett. A tuningolásra igencsak nagy hangsúlyt helyeztek, és rengeteg márkás felszereléssel folyamatosan növelhetjük járgányunk teljesítképességét. A paletta igen színes, szerepel köztük az AEM Inc., Audiobahn®, Bilstein®, Daz Motorsport, DC Sports, Eibach® Enkei, GReddy Performance Products Inc., HKS®, Holley®, Injen™, Jackson Racing, MOMO, Neuspeed®, Nitrous Express Inc., O.Z®, PIAA, Skunk2 Racing, Sparco®, StreetGlow®, Turbonetics Inc. gyárak különböző alkatrészei. Mindezek segítségével olyan nagy autógyárak remekműveiből csinálhatunk igazi versenygépet, mint a Mitsubishi, a Subaru, vagy a Toyota. A játék megjelenése 2004 első negyedévében várható, és jelen lesz az összes nagyobb konzolon, valamint PC-n is.

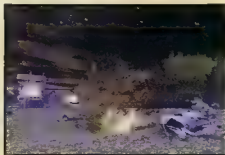
**Fejlesztő:** Ensemble Studios  
**Kiadó:** Microsoft  
**Honlap:** [www.ensemblestudios.com](http://www.ensemblestudios.com)



A Microsoft siker-stratégiája, az Age of sorozat egyes részei hetekig, sőt hónapokig listavezetők voltak a játékeladási statisztikában. Sokak szerint minden idők legjobb stratégiai játéksorozata, melynek eddig egyetlen vetélytársa akadt, a Warcraft. A Blizzard már egy ideje készíti a trilógia harmadik részéhez hamarosan érkező kiegészítőjét, a Frozen Throne-t, tehát a Microsoft nem hagyhatja, hogy a Warcraft ismét visszaszerezze vezető szerepét, ezért mozgósítva az Ensemble teljes legénységét, ők is egy kiegészítőbe vágják a fejlesztőket. A The Titansban a már meglévő három nemzet (görög, germán, egyiptomi) mellé egy újabb is társul, méghozzá az atlantiszi. Az Atlantisz hadjárat elvégzéséhez 12 nehezebbnél-nehezebb küldetésen kell magunkat átrágnunk. 28 fajta egység öregbit az atlantisziak hírnevét, melyek közül 10 darab mitológiából ismert szörny és 18 pedig hűsőbb avanszállható egyszerű ember. Ha elakadtunk, természetesen itt is segítségünkre vannak az isteneink, jelen esetben a 12 titán. A megjelenés időén összeled esedékes.

**Fejlesztő:** Infinity Ward  
**Kiadó:** Activision  
**Honlap:** [www.callofduty.com](http://www.callofduty.com)

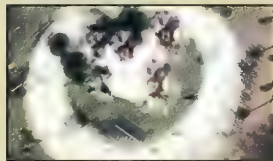
Úgy látszik, a második világháborús játékok ideje a hírszletelekkel ellentétben még nem áldozott le, sőt, a jelek szerint igen virágzik. A 2015-ből (Medal of Honor fejlesztőgárdája) létszámléptetés miatt néhány hónapja távozni kényszerült alkalmazottak megalapították saját cégüket Infinity Ward néven. A jól összeszokott csapat minden erejét összeszedve már javában dolgozik a Quake III motorral futó Call of Duty című játékon, melyben a legtöbb hasonló kategóriájú játékkal (többek között a Medal of Honor) ellentétben nem csak a szövetséges csapatok katonáit irányíthatjuk, hanem akár a német vagy az orosz oldal oszlopos tagjaként is bevetjük magunkat a háborúba.



Mire e sorokat olvassátok, már megjelenik SOE első MMOFPS-e, a PlanetSide. A programot Európában a Ubi Soft forgalmazza, és kivételesen a megjelenés időpontja nem tér el az amerikaiótól.



Megszületett a szerződés, a Strategy First adja majd ki Amerikában a spanyol Legend Studios készülő RTS-ét, a War Timest. A program várhatóan még időén összeled meglelik. Link: [www.lsgames.com](http://www.lsgames.com)



Az Electronic Arts bejelentette, készűl a The Sims 2. Az új generációs Simsban a játékosok simjeik életét már a kezdetektől irányíthatják, és ún. "life score"-t is kapnak majd, amely értékei a teljesítményüket. Az általunk hozott döntések ugyanis befolyásolják majd simünk további életét, jövőjét.

A 3D-s motorral futó programot természetesen a Maxis fejleszti.

Link: [www.thesims.com](http://www.thesims.com)



**Bétateszt infók.** Megkezdődött a Second Life nyilvános bétatesztje, a Dragon Empires meghirdetett tesztjére már több mint 120000 játékos jelentkezett (még mindig lehet próbálkozni), és a SOE is megkezdűl lasan a Star Wars Galaxies: An Empire Divided következő tesztfázisát, így rengetegen kaptak levélben értesítést, hogy kiválasztották őket (közűk nem egy magyar is van!).



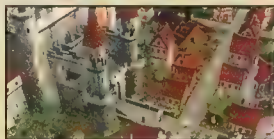


Angliában az ASA (Advertising Standards Authority) betiltotta a Mortal Kombat: Deadly Alliance plakátját, amelyen egy fiatal véreskezű fickó egy üzletember nyakát szorongatja, és a felirat így szól: „Ez ott lappang mindannyiunkban.”. A tiltás oka egyszerű, a posztter kisebb gyerekek is láthatják, míg a játék korhatáros.



A Cyberlore nem csigázta tovább rajongói kíváncsiságát, és feltette a készülő, egyelőre Majesty Legends munkanéven futó programjának első képet az egyik nyilvános fejlesztői fórumra. Jay Adam, a marketing manager nem is fűzött semmi hozzászólást a dolgohoz, szerinte a Majesty 2 képei magukért beszélnek.

Ide kapcsolódó érdekesség, hogy a Majesty (tehát az első rész) már Linux verzióban is beszerezhető!



Különleges marketinggel dobják piacra a Finding Nemót. A játék dobozában motiejvet találának majd a vásárlók - jelentette be Peter Dille, a THQ elnöke.

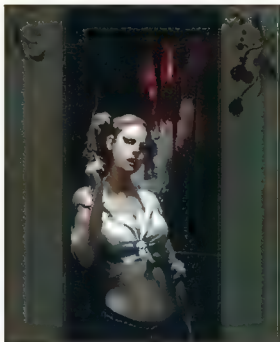


Az EA nem várta meg az E3-at, és április végén bejelentette, készül a Harry Potter: Quidditch World Cup. Harry Potter legkedveltebb sportjátékát a rajongók már az idei év végén üzhetik virtuális formában PC-n, új generációs konzolokon, sőt GBA-n is.

**Fejlesztő:** Troika Games

**Kiadó:** Activision

**Honlap:** www.troikagames.com



Minden bizonnyal sokan örömmel fogadják majd az Activision bejelentését; készül a Vampire: The Masquerade folytatása, a Bloodlines. Igaz, a program csak jövőre jelenik meg, de máris kiszivárgott róla néhány info, például hogy a Játék a Valve - a Half-Life 2-ben is használt - motorjával fut majd.

A játékosok ismét az éjszaka vére szomjas gyermekeiként vághatnak kalandokba, ám előbb választaniuk kell majd a hét vámpír klán közül, és ez a döntés határozza meg különleges képességeiket. A harcrendszer inkább FPS-re, mint RPG-re hasonlít majd, ettől függetlenül a fejlesztők tartalmas sztorit és hangsúlyosan szerepjátékot ígérnek.

Ha a program kicsit előrehaladottabb állapotba kerül, visszatérünk rá.

**Fejlesztő:** Totally Games

**Kiadó:** Activision (EU)

**Honlap:** www.lucasarts.com



Bármilyen stílusról legyen szó, a LucasArtsról hozzászokhattunk a minőséghöz. Éppen ezért nem lehet kétséges, hogy a Secret Weapons of the Luftwaffe folytatásának is betudható Secret Weapons Over Normandy című szimulátoruk is nagy várakozások elé néz. Főként, hogy ezúttal is a legendás játékkészítő, Lawrence Holland babáskodik felette, akinek többek között egy évvel ezelőtt az X-Winget és a nem sokkal későbbi Tie Fightert is köszönhetjük.

A második világháborúba kalauzoló játék sokkal inkább az akcióra, mintsem a szimulációra helyezi a hangsúlyt. A harminc pálya 15 változatos helyszínre kalauz el, melyeken átélhetjük a háború legfontosabb légi ütközeit. Mindebben több mint 20 fajta reálisztikusan modellezett repülőgép lesz a segítségünkre (köztük a P-38 Lightning, a P-51 Mustang, a Me 163 Komet és a Me 262 turbo jet fighter), ami pedig a játszhatóságot illet, a készítő az X-Wing



legpozitívabb tulajdonságait ültették át történelmi környezetbe. A szinkronhangok között megtalálhatjuk Will Lyman (Tökéletes gyilkosság, A salemi boszorkányok) és az 1966-ban Oscar-díjra jelölt Makot (Homokkavicsok, Pearl Harbor - Égi háború).

A téli megjelenésnek az Xboxszal és Playstation 2-vel rendelkezők is örülhetnek - igaz, nekik lell mondanulni a pályaszerkesztőről, mellyel kizárólag a PC-verzió lesz felszerelve.



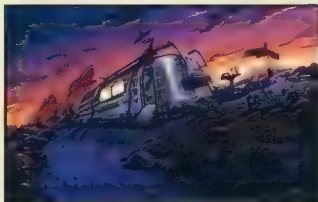
**Fejlesztő:** LucasArts

**Kiadó:** Activision (EU)

**Honlap:** [www.lucasarts.com](http://www.lucasarts.com)

A LucasArts már a tavalyi E3-on hírt adott arról, hogy készül a Full Throttle második része, azóta viszont néhány részlet is napvilágot látott. A Hell on Wheels újabb rázósz kalandok elé állítja hősünket, Bent, aki ezúttal El Nada útjainak megrongálói nyomába veti magát, hogy bosszút álljon. Ben azonnal üldözöbe is veszi bandájának élén a Hound Dogs nevű csoportot, mint feltételezett elkövetőket...

Ha hihetünk a fejlesztőknek, akcióban és humorban nem lesz hiány. Őrült száguldás vagy egyszerű ökölharc, Ben mindig ott van, és nem marad tétlen. Pusztá kézzel, de akár különböző tárgyak (pl. székek, üvegek, dákok, láncok, gitárok) vagy fegyverek segítségével is harcolhatunk majd a játék 35 szintjén keresztül. A játék folyamán 50 karakterrel ismerkedhetünk meg, miközben számtalan fejtörőt kell megoldanunk. Ha minden jól alakul, kellemes órákat tölthetünk majd el a játékkal majd idén télen PC-n, Xboxon vagy akár PS2-n.



**Fejlesztő:** Gray Matter Studios

**Kiadó:** Activision

**Honlap:** [www.gmistudios.com](http://www.gmistudios.com)



A Trinity név hallatán bizonyára mindenki a Mátrixra asszociál, pedig a Gray Matter Studios legújabb játékának semmi köze nincs a Wachowski testvépár által teremtet világhoz. A Return to Castle Wolfenstein és a Redneck Rampage fejlesztőinek legújabb FPS-e 2013-ban kalauzolja el a PC-s és Xboxos játékosokat, amikor is egy vírus tizedeli New Orleans lakosságát. A Nightstalker nevű, legújabb technikákkal felfegyverzett titkos polgárőr szerepében járjuk a megatáinunk a halálós kör eredetét, és megérkezünk azt, mielőtt még továbbterjedve az egész világ pusztulását okozná.

Nightstalker a bio-technikai felszereltségének hála rendkívüli tulajdonságokkal bír: egy különleges energiának köszönhetően hősünk úgy ugrik, fut és verekszik, ahogy arra egyetlen más halandó sem képes. Fegyverzenálja is igen tekintélyes, hiszen a palettán az egyszerű pisztolytól a géppuskán keresztül az aknavetőig sok minden megtalálható.

Az Activision nyilatkozata szerint a Trinity teljesen új dimenziókat visz a mostanra túltöltött egyhangúvá vált FPS-ek világába, hiszen superhősünk olyan akrobatamutatóványokra és spéci tulajdonságokra képes (pl. átlat a falon), melyekhez hasonló számított gépes játékban ez idáig nem tapasztalhattunk. Hogy ez valóban így van-e, kiderül 2004-ben, ugyanis a megjelenési dátum csupán jövőre esedékes.

A SOE annyi bört hűz le az EverQuestről, amennyit csak lehet. Pocket PC-re most jelent meg a program 3. epizódja, a War on Faydwer, melyben az események középpontjában a törpék, az elfek és a gnómok (tehát a három legbékésebb nép) közt dúló háború áll.



Végül Május 9-én a Vivendi és a Turbine Entertainment bejelentette a Middle Earth Online-t. A J.R.R. Tolkien világán alapuló MMORPG tervezett megjelenési időpontja 2004.

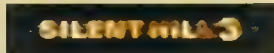
Link: [www.lordoftherings.com/meo](http://www.lordoftherings.com/meo)

A Blizzard újabb csemegével lepte meg a World of Warcraftra váró rajongókat, ugyanis új játszható fajt ígért a készülő MMORPG-ben, a night elfeket. A program betátesztje az ígéretek szerint ősszel kezdődik majd...



Oktoberben jelenik majd meg a Silent Hill 3.

A PC-s program a PS2-es verzió grafikailag kicsit felturbózott változata lesz. Szerencsére a játékosok megússzák a korlátozott mentési lehetőségeket is, bárhol, bármikor elmenthetik majd a játékalásukat.



E hó közepén könyv jelent meg Masters of DOOM: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture címmel. A könyv egyedülálló betekintést nyújt a világ legnépszerűbb FPS-einek (Doom, Quake) fejlesztési hátterébe, és különleges figyelmet szentel John Carmack és John Romero munkásságának.



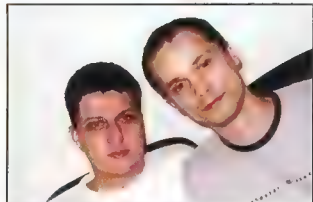
# PANTHEON INTERJÚ

► Fejlesztő: Pantheon team ► Kládó: BARK ► Web: [www.bark.hu/pantheon](http://www.bark.hu/pantheon)

**Aki részt vesz ebben az életformában, az tudja, a magyar MMORPG-játékosok körében előbb-utóbb mindenki ismer mindenkit, és nem maradnak rejtve titkok sem, ha valaki felfedez valami újdonságot vagy érdekes hírt, szinte futótűzként, napokon belül elterjed. Így történt ez a Pantheon esetében is, és mostanában egyre többször került szóba a - mint kiderült - már öt éve készülő magyar program, amelyet a fejlesztők szeretnének még az idén befejezni...**

A még kicsit vázlatos történetet mindenki részletesen elolvashatja a honlapon, pár szóban összefoglalva a lényeg annyit, hogy a kezdeti semmibe érkező isten megteremt első tanítványát, aki később a fejére nő, és örökös vizslái kezdődik az istenek között, ami a történelem során olykor elcsúsz, míg máskor ismét felhangol.

Mi, játékosok ebbe a szüntelenül változó birodalomba kerülünk majd, és egyszerű kalandozóból istenné válhatunk, követőink lehetnek, sőt alakíthatunk a világ során. Ahogy a lényegzet Zobolyák Péter megfogalmazta: az egész arról szól, hogy ki kerül be a pantheonba, és kit tűrnak ki onnan".



**Kérlek, mutatkozz-**

**tok be, hány évesek vagytok? Hogy jutott eszetekbe, hogy ekkora munkába fogjatok? Ki finanszírozza a játékot, és mióta készült?**

Robi (Szántai Róbert - Robroy) 27 éves, én (Zobolyák Péter - /ec) 26 éves vagyok. Kb. 5 éve kezdtem el ezt a játékközpontú MUD formájában készíteni, csak úgy a

karakters felület korlátjai...:) Aztán kb. 1 éve döntöttem el, hogy full 3D (OpenGL) klienssel elkezdtem. Robi ez év elején csatlakozott.

A finanszírozás meg... az eddig megspórolt pénz öltük bele.

**Átolvasva a honlapot nagyon sok kérdés vetődött fel bennem, rögtön az első - csak emberi fájjal játszhatunk?**

4-5 játszható faj lesz, de ezeken belül is lehet pl. bőszt választani, már ahol van értelme, persze. :)

**Láttam érdekes képzettségeket, ehhez kapcsolódóan egy kérdéshalmaz:**

**Tolvajlás - a karakterek egymástól is lohatnak? Csapdaállítás - ennek szerepe a játékban (kinek, miért, hogyan)? Fajismeret - kivitelezése és értelme...? És végül, mire jó nekem pl. egy trófea? Miért jó, ha tudok tüzet gyújtani? A hagyományos szerepjátékokban értelmes természetesen ezeket, de MMORPG-ben...**

Igyekszünk kicsit elmenni a hack&slash-es tépálástól a valódi szerepjáték felé, amennyire lehet. A karakterek egymástól nem lohatnak, de NPC-től igen (eredetileg nem volt korlátozás, de beláttuk, hogy sok ember játéka lehetne vele nagyon elrontani).

Csapdaállítás: készítesz egyet, aztán mondjuk, fogsz vele nyulat ebédre. :) Fajismeret: infókat tudhatsz meg egyes fajokról, még mielőtt harcba bocsátkoznál velük: harcmódorukat, milyen erősek, gyorsak, mérgező-e a harapásuk stb. A trófeát pedig kitéheted a házad falára.

**Értem, tehát lehet majd házam is? :)**

Igen, vehetsz majd magadnak, ha összeszedtél elég aranyat.

**Visszont ha már majd isten leszek, minek nekem ház? Akkor fent lehetek a pantheonban, nem?**

Hát igen, akkor valószínűleg nem akarsz majd házat, majd eladod.

**És ha már isten vagyok, akkor majd pánikolhatok, hogy kitűrnék-e, illetve üthetem a riválisok fejét?**

Akkor majd azzal leszel elfoglalva, hogy a többi isten elleni válási háborút szervezed, illetve, hogy megtartsd a követődöt, akik istenné tettek...

**Milyen játékokkal játszattok ti, a készítőket? Online illetve offline, vagy hagyományos szerepjátékokra is gondoltok.**

Hagyományos: főleg AD&D és MAGUS, de volt Codex, Shadow Run és Gallia is. Az offline játékok közül az EoB-től kezdve rengeteget. Online-ból csak a Dark Age of Camelotot ismerjük mélyebben.

**Kicsit az anyagiakról. Mennyibe fog kerülni a játék?**

Mind a bétateszt, mind a végleges program ingyenes lesz. Fizetni csak a végleges verzió havi előfizetési díját kell majd, amely előre láthatóan 1500-2000 forint lesz.

**Nem tartod kicsit magasnak a tervezett havi díjat? Az EverQuest például havi 13 dollár, amiért szerverenként 8 karakterem lehet, és csaknem ötven szerver van... Miért korlátozzátok a díjat egy karakterre?**

Ennyi pénz szerintem egyáltalán nem sok, figyelembe véve, hogy ha elmész moziba, többet otthagysz. Nálunk cél az, hogy mindenki kapcsolatba léphessen bárkivel, ha több szerver is lesz, azt a játékosok nem fogják látni. A több karakternek pedig egyszerűen nincs értelme, hiszen nem vagy kaszthoz, szinhez kötve - ha megindul a váráslistát, elkezdesz harcot tanulni, és kész, miért dobánál el az eddig megszerzett varázstudományodat?

**Értem... Szerinted mikor lehetnek ezzel kész?**

**Két ember nagyon kevésnek tűnik erre a munkára.**

Egyrészt 2 ember napi 16 óra munkával máns inkább 4. :) Másrészt van még néhány külsős, aki bedolgozik. Mindenképpen ki akarunk vele jönni még az idén.

**Huhh, kemény lesz, drukkolok nektek, és ha már indul a bétateszt, szeretnék részt venni, ha lehet...**

Persze, szívesen látunk :)

**Köszö az interjút, és sok sikert! LUY**



# PÉNZ BESZÉL



2003. május 7-én az Infogrames bejelentette, hogy a cég minden képviselője nevet változtat a francia anyavállalat kivételével. A cég amerikai leányvállalatát Atari Inc. néven, míg az angolt Atari UK néven kell majd keresni.

A cég honlapját ezentúl a [www.atari.com](http://www.atari.com) címen keressétek.

Az Electronic Arts, a DC Comics és a Warner Bros. aláírta a szerződést, amelynek megfelelően az EA adhatja majd ki az egyik legnépszerűbb szuperhős, Superman játékadaptációt. A 2004-től induló együttműködés garantálja az EA számára a kizárólagosságot a Superman filmek, sőt a képregények és az animációs tévéműsorok feldolgozására is.



Lehet, hogy lesz Getaway film? A Reuters jelentése szerint a Sony Pictures és a Sony Computer Entertainment tárgyalásai már utolsó fázisban vannak a PlayStation 2-es akciójáték megfilmesítésének jogairól.

Aról is puszognak, hogy készül a Resident Evil (A kaptár) folytatása...



Vadászni megy az E3-ra a Kemco. A cég a Game Developers Conference-en kezdett bele a játékok kiadási jogainak gyűjtésébe, és folytatja is a tevékenységét, hiszen a célja, hogy az amerikai piac befolyásos kiadójává váljon.



Többszörös kiadói egyezményt kötött a THQ és a Relic Entertainment (referencia: Homeworld, Impossible Creatures).

A Relic következő két valósidejű stratégiáját a THQ adja majd ki 2004-ben. A további részletekre csak később derül fény.



Az Immersion Corporation (a force feedback technológia tulajdonosa) 3,7 millió dolláros veszteséget könyvelhet el az idei első negyedére. A cég tavalyi ilyenkor 4,8 millió dolláros nyereséget tudott magá mögött. Victor Viegas, a cég elnöke nem véletlenül fejezte ki csalódottságát, de mivel két hosszútávú szerződést is kötöttek, ezért optimistán tekint a jövőbe.



A Take 2 a következő cég, amelyikről puszognak a VU Gameszel kapcsolatban. A Take Two ajánlata eddig a legkedvezőbb, amíg mindig jóval (egészen pontosan 800 millió dollárral) kevesebb, mint amennyit a Vivendi szeretne. Mielőtt felfortyannánk az áron, érdemes átgondolni, hogy a VU Games olyan neveket jegyez, mint a Black Label Games, a Blizzard Entertainment, a Coktel, a Knowledge Adventure, az NDA Productions, a Sierra Entertainment vagy a Universal Interactive.



Bruno Bonnael a cég legsikeresebb játékának minősítette a még meg sem jelent Enter the Matrixot. Az Atari Inc. vezérigazgatójának minden oka meg

is volt erre, hiszen a programból több mint 4 millió példányt szállítottak a boltokba. Úgy tűnik, megérte leperkálni tavaly azt a 47 millió dollárt a Shirynek.



Egy brit énekesnő, Kierlin Kirby baperelte a Segát, mert szerinte az engedélye nélkül használta az ő képését. Úgy véli, a Space Channel 5 főhőse, Ulala pont úgy néz ki, mint ő. A Sega felajánlott Kirbynek 16000 dollárt nevének licencéért, de ezt a hölgy visszautasította. Szerinte egyébként az Ulala túlságosan hasonlít a dalalban szereplő



„Ooh La La” kifejezéshez, ezért az őt ért kárt 750000 dollárra becsüli. Hmm, nem mondom, szép summa.



Az Atari Inc.-nek sikerült rávenni Arnold Schwarzeneggre arra, hogy szerepeljen a nyáron megjelenő Terminator 3: Rise of the Machinesban. Ez lesz az első alkalom, hogy Schwarzenegger ilyesmit megenged magának...

A Splinter Cell igencsak megdobta a Ubi Soft bevételeit. A cég részvényei 60 százalékkal emelkedtek év eleje óta, ami kétségtelenül igencsak látványos. A cég jövedelme a tavalyi 90,5 millióról 179 millióra emelkedett. Nem meglepő tehát, hogy készül a folytatás...





# ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO 2003

## GYORSJELENTÉS AZ IDEI LOS ANGELES-I KIÁLLÍTÁSRÓL

Véget ért az idei E3, melyen természetesen a Gamer Team is részt vett. Az előzetes információk alapján felkészültünk minden idők legnagyobb játékkiállítására, de a harmadik nap végére kiderült, hogy ez inkább mennyiségi, és nem minőségi jelző akart lenni. Tény és való, rengeteg kiállító jött el Los Angelesbe, de az általunk bemutatott játékok többsége semmiféle éjdénséget nem tudott bemutatni. A kicsik mellett persze ott voltak a nagyjúk is, ők építettek a legnagyobb standokat, de még ők is meglehetősen visszafogottan bántak a show-elemekkel. Hiába reklámozta be az Eldos az új generációs grafikus meterral felvértezett Tomb Raidert, elmaradt a három évvel ezelőtti Lara-őrület. Divatba jött viszont a serban állás, bizonyos játékok bemutatójára csak úgy lehetett bejutni, ha előtte végigállt az ember egy jó három-négyszáz sor. Ez persze sokak kedvét elvette ezektől a bemutatóktól, nem hiszük, hogy ez lenne a legjobb marketingfogás, amellyel felkelik a játékosok érdeklődését. Legnagyobb meglepetésünkre a tavaly bemutatott Doom III-at idén is zárt ajtó mögött prezentálták, pedig jó emlékszünk Carmack mester szavaira, miszerint nem szeretné két egymást követő E3-on is bemutatni a játékát. Ez a jövődőlése nagyon nem jött be neki, a rossz nyelvek szerint elképzelhető, hogy még a 2004-es kiállításon is viszontláthatjuk. Meglepő volt viszont a LucasArts teljesítménye: most, hogy elfelejtették ezt az Episode I-II örületet, egészen jó játékokat adnak ki. Látnyos volt a PC-k teljesítményének a növekedése is, az új fejlesztések szinte kivétel nélkül profitáltak a DirectX 9 új lehetőségeiből, a GeForce FX és az ATI legújabb generációs kártyáiból, valamint az Intel és az AMD több gigás processzorából. A fejlesztők és a hardvergyártók még csak nem is tiltakoztak az együttműködésüket, bár kicsit nevesítéses volt, amikor azt próbálták meg a résztvevők fejébe sulykelni, hogy a Rise of Nations sokkal jobban fut az új GeForce FX-on valamint Hyper-Threading technológiával ellátott Intel processzoron. A kiállításon idén is többségben voltak a konzolos címek, bár egyre több kiadó írja át a sikeres játékait PC-re is. A show egyik leglátványosabb bemutatója a Metal Gear Solid 3 volt, mely egyelőre csak PlayStation 2-re jön ki, de már bejelentették az Xbox és PC-s változatát is. Jellemző volt a fejlesztőcsapatok vándorlása is, az E3 egyik legnagyobb durranását, a Call of Dutyt például a Medal of Honor alkotóiból kivált gárda készítette, de a Commandos 3 is nélkülözni képtelenül Genie Suarez kreativitását. Új, friss ötletet felmutató játékok csak elvétve lehetett találni, tisztán látszott, hogy a kiadók semmit sem bízak a véletlenre, maradnak a jól bevált folytatásoknál. Hiába, ezt az üzletágat is a pénz mozgatja, senki sem engedheti meg magának, hogy olyan játékok jelentessen meg, mely nem hoz bevételeit. Katastrófafráfi képet mutatott a szerep- és kalandjátékok frontja, az MMORPG-k dőmpingjátékaik eltekintve alig láttunk jó RPG-t. Ennek ná nagyon nem, viszont a BioWare repellant mód állt, hiszen így az őssel megjelenő Knights of the Old Republic vetélytárs nélkül maradt. FPS-ből és RTS-ből rengeteg volt, de valahogy már nem hoztak úgy lázba minket, mint az előző években, ritka kivétellel eltekintve ugyanazt kaptuk, csak azobb csomagoláspárban... A következő néhány oldalon igyekszünk röviden bemutatni a kiállítás legérdekesebb játékeit, természetesen csak óvátgyerjeztésként, és a fő fogást majd a következő számban álljuk.



### Age of Mythology: Titans



**WORLD OF WARCRAFT.** A kiállítás legszebb MMORPG-je kétségtelenül a Blizzard programja, amely rengeteg változáson ment keresztül az egy év alatt – már több fajt és karakterosztályt is kipróbálhattunk, és akár griff hátára pattanva átrepülhettünk az egyik helyországból a másikba. A lenyűgöző látvány és a tartalom egyértelműen Azeroth világát tette a legvonzóbbá az igencsak sok résztvevős versenyben.

**SAVAGE: THE BATTLE FOR NEWARTH.** Több új műfaj teremtésére is láthatunk kísérletet, ezek egyike az S2Games valósidejű stratégiai lövöldözős (RTSS) játéka, a Savage. Az előzetes információk alapján kicsit szkeptikusak voltunk a programmal szemben, ám „testközelben” már igen csak meggyőző volt. Az ötlet és a megvalósítás is döbbenetesen jó, pedig mindössze heten hozták össze a saját motorral futó programot, melyben legfeljebb 64-en játszhatnak együtt.

Az egymás ellen küzdő két csapat létszáma tetszőleges, a kulcsszerep a vezérnek (commander) jut.

**FINAL FANTASY XI.** Kezduk a rossz hírrel, egyelőre szó sincs róla, hogy lesz európai változat. A jó viszont az, hogy PC-n is megjelenik, remélhetőleg még az idén, bár a kiállított verzióban még túl sok helyen bukiaként feje a japán feliratok. Vana'diel világában három nemzet és öt faj közül választhatunk majd, és már maga a karaktergenerálás is magával ragadó, bár a program igazi szépségét az utóközvetek kivitelezésében csillogtatta meg.

**LOARDS OF EVERQUEST.** A Hírek rovat információit mindössze annyival egészítjük ki, hogy a fejlesztők nem tagadják, hogy programjuk erősen

### Secret Weapons over Normandy



hasonlított a WarCraft III-ra, és „eredeti” ötletként mindössze a fejlődő egységeket és a küldetésről, küldetésre pontért átvihető alakulatokat tudták felmutatni.

Nem titkolt cél az sem, hogy újabb híveket toborozzanak Norrath világába. A fejlesztők szerint a program többször újrajátszható, hiszen az, hogy a 3x5 ford közül melyiket választjuk az adott hadjárat kezdetén, meghatározza majd taktikánkat.

**SPELLS OF SOLO.** A szerepjátékosokra váró ingyenes időket csak fokozza ez a családost okozó játék, amelyet ívan minden győzködése ellenére inkább diablo-klónnak, mint RPG-nek neveznénk. Ráadásul művei kereskedelem is szerepe a játékban, ezért bemutatásakor még az Elite-et is emlegették. <sóh>

**FULL SPECTRUM WARRIOR.** A show egyik nagy meglepetése volt számunkra az amerikai hadsereg által fejlesztett taktikai shooter. Eszméletlen grafika, hihetetlen AI és izgalmas játékmenet, véleményünk szerint ez lesz minden idők egyik legelvezetesebb taktikai akciójátéka. Az Xbox-változat grafikája kanterbe verte a konkurensokat, bele sem merünk gondolni a PC-s verzióba.

**CALL OF DUTY.** Nem tartjuk magunkat nagy FPS-rajongóknak, de az Infinity Ward által fejlesztett Call of Duty teljesen lázba hozott minket. Ilyen töménységű akció utótlára a Medal of Honor partraszállás jelenetében tapasztaltunk az- zal a különbséggel, hogy abban nem volt utótlai harc, ahol minden egyes romos épületért véres csatát kell vívunk az ellenséggel. Az amerikai és angol szakaszok mellett az

### Broken Sword III



orosz tovarisok is felbukkannak, Sztálingrád ostrománál kapcsolódunk be velük a második világháborúba.

**AGE OF MYTHOLOGY: TITANS.** Még egy év sem telt el az alapjáték megjelenése óta, és máris bejelentették a Mythology kiegészítőjét. Habár az első részben sikeresen bezártuk a Tartarus kapuját, kisebb titánok mégis találhattak valahol egy kis kaput, mivel néhány kijutott a felszínre, és alaposan lenyomták a telekarakat az érintett városokban. Három új nemzet is helyet kapott a történetben, amelyben a régi hősök is felbukkannak.

**FULL THROTTLE: HELL ON WHEELS.** Röpké nyolc év telt még csak el a Full Throttle első részének megjelenése óta, és máris itt a folytatás. Kedvenc hősünk, Ben visszatért, de semmit sem változott az elmúlt években.

Úgyem az a keményvőlkű, de érző szívű meliék maradt, akit az első részben megismertünk és megkedveltünk. A játékban a kaland- és akcióelemek aránya megegyezik.



Call of Duty



Empires Down of the Modern World



Guild Wars

Everquest 2



úgy látszik, manapság csak úgy lehet kalandjátékot eladni, ha motorral versenyezhetünk vagy laposra verhetjük a rivális bandákat. A fejlesztők szerint 25-30 óra tiszta játékidő lesz benne; hiszük, ha látjuk.

**KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC.** Végre valahára hagyományos RPG, mely ráadásul a sokak által kedvelt Star Wars világában játszódik. A PC-s változat eszemem jól néz ki, a fénykardpárbajok még azokat is el fogják kápráztatni, akik nem szeretik a műfajt. A harc bármikor megállítható, ekkor adhatunk parancsokat a partiban harcoló karaktereknek. Harc közben nincsenek ügyességi részek, a támadások sikerességét a karakter tulajdonságai határozzák meg. A sugárvetők, a gránátok és a hagyományos kardok és vibropengék mellett lehetőségünk lesz fénykardokat is bevetni.

melyeket az űrhajókban bármikor továbbfejleszthetünk. Az ősi megjelenés már biztosnak látszik, reméljük a legjobbakat.

**JEDI ACADEMY.** Új információk jutottak a birtokunkba a többjátékos részről kapcsolatban. Hírlózatban.



Full Throttle 2

Final Fantasy XI



vagy az interneten keresztül játszva lehetőségünk nyílik X-Winggel vagy TIE Fighterrel repülni. A lézadók oldalán egy birodalmi csillagromboló védelmi rendszerét kell megsemmisítenünk, a csapatunk csak ekkor hatolhat be a romboló belsejébe.

**SECRET WEAPONS OVER NORMANDY.** A Larry Holland nevével fémjelzett szimulátor meglehetősen nagy csalódás volt számunkra. A Battle of Britain és a Secret Weapons of the Luftwaffe után úgy gondoltuk, hogy előrukkol majd valami igazán dögös és élethű szimulátorral, de legnagyobb meglepetésünkre a mester kezei közül csak egy egyszerű arcade lövöldözős játék került ki. Csaldótt arckifejezésünket látva igyekeztek meggyőzni minket, mennyire ütős lesz a cím, valami azonban azt súgja, hogy nem ez fogja vezetni karácsonykor az eladási listákat.

**EMPIRES: DAWN OF THE MODERN WORLD.** Az Empire Earth fejlesztőinek új RTS-e a korai középkortól egészen a második világháborúig felölelő időszakot mutat be elképesztő grafikai felturbózva. A történelmileg hiteles egységek és technológiák mellett olyan frissítések is helyet kaptak, mint a számítógépes kábelhálózatok terjedése. <ahaj>

**GUILD WARS.** Egy teljes küldetést végigjátszottunk ezzel a még csak alfa állapotban lévő online szerepjátékkal, melynek szerencsére lesz egyjátékos módja is, és a különös karakterosztályok (necroranger) ellenére egész jól szórakoztunk. Szintén jó hír, hogy a leghamarabb jövőre megjelenő Guild Wars nem lesz havi díjas.

**BLACK & WHITE 2.** Az EA még mindig csak zárt alfabétát mutatott be Peter Molynex istenszimulátorának végtelen gondossággal készülő kö-

Full Spectrum Warriors



vetkező részét. Az idilli római város felélt pillanatok alatt zúzza szét az e kis családdal gyorsan agresszívvá változtatott majom, aki néhány perccel előtte még bután vakargatta a vízcsapot. Bár hivatalosan 2004-es megjelenést ígérnek, a fejlesztők saját bevallása szerint a BW1 gyermekbetegségen túllépő második rész kész lesz, amikor kész lesz, és ismerve Peter Molynex maximalitását, a határidő betartására kevés esélyt látunk.

**EVERQUEST II.** A beharangozó hírek alapján egyik legígéretesebbnek tűnő MMORPG csalódot okozott. A fejlesztőknek csupán egyetlen egyszerű kérdést tettünk fel, miért váltunk az első részről a másodikra, de sajnos igazán nem tudtuk minket meggyőzni, eltekintve a grafikai kivitelezéstől. Úgy tűnik, még túl sok a kérdés folt a fejlesztésben, túl sok volt a kitérő válasz ahhoz képest, hogy a program elvileg még idén télen megjelenjen.

**SCHOOL TYCOON.** Kevésbé lenyűgöző, mint inkább jópofa lesz a Riverdeep klasszikus tycoon játéka, melyben jól működő, jövedelmező és a diákok számára is vonzó iskolát kell létrehozni. Ennek titka a megfelelő egyensúlyozás lesz, mondták a fejlesztők, akik leginkább azt szeretnék, ha a gyerekek megterveznék álmaik iskoláját.

**STEAMLAND.** Az egyszerű kivitelezés ellenére a Gromada programja az ötlettel tűnt ki a többi közül. Valljuk be, nagyon érdekes elképzelés egy valószínűleg stratégiát vonatsíneken kivitelezni. A kicsit bugyuta történet ellenére érdeklődve várjuk, milyen lesz a robotok síneken dőlő polgárháborújának fogadtatása.

**SIM CITY & RUSH HOUR.** A Sim City történetében először fordul elő, hogy kiegészítő jelenik meg



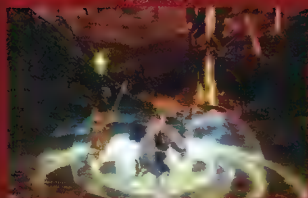
Black & White 2



Sim City & Rush Hour



Raytheon



a játékhöz. E történelmi pillanat azonban most elérkezett, a fejlesztők még több lehetőséget kínálnak a fanatikusok számára, így például újdonságok várhatók a közlekedésben és annak irányításában, lesznek új járművek (pl. zeppelin), és kapunk modern európai épületkollektívát is.

**THE MATRIX ONLINE.** Jövőre jelenik meg a Ubi Soft által developed Matrix Online, melynek motorját a Monolith Studios fejleszt. Az engine egyik különlegessége, hogy nem kell egy percet sem várakoznunk pl. egy új zóna betöltésére. A hangulatot a dinamikusan változó időjárás teszi: nyitnak teszik teljessé, a tartalom minőségét pedig a Wachowski testvérek közreműködése garantálja. A harcrendszer kivitelezéséhez külön taktikai motor készült, ami lehetővé teszi a különleges mozgások és harci képességek használatát.

**HALO: COMBAT EVOLVED.** Végre valahára előbban is kipróbálhattuk a híres-nevezetes Halo PC-s változatát. A játék egy az egyben Xbox-átírt, még az automatikus mentések is megmaradtak. Különbséget igazán csak a multiplayer módban találunk, a Covenant és a földi erők most már az interneten keresztül is megmárkózhatnak egymással. Új fegyver és jármű is helyet kapott multiplayerben, az igazi tesztre azonban karácsonyig várunk kell.

**THE HULK.** Meglehetősen nagy dívat mostanában a régi klasszikus képregényhősök megfilmesítése, illetve a játékkészítés velük. Pókember, Batman és Rózsomák után itt van a nagyon erős és nagyon zöld Hulk, aki emberfeletti erejével porrá zúzza a környezetét. A játék grafikája meglehetősen egyedi, leginkább a cell shadingre hasonlít.

Black and White 2



és ez az egész programnak egyedi hangulatot kölcsönöz.

#### S.T.A.L.K.E.R.:

##### OBIVION LOST.

Grafikai lag méltó vetélytársa a Doom 3-nak, ráadásul ebből teljesen játszható verzió is ki volt állítva. A lélegzeteláztató grafika mellett bemutatják a fejlett AI-t és a fizikai motort is. A vezethető járművek sem hiányozhatnak a játékából, szerencsére ezeknél a részeknél ügyeltek arra, hogy a gépek a lehető legjobbban mozogjanak. Igazi sikervárományos, érdemes odafigyelni rá.

**DEUS EX: INVISIBLE WAR.** A Warren Spector bábszokádása alatt készülő két játék (a másik ugye a Thief III) közül a Deus Ex folytatása fog előbb megjelenni. Az Invisible War jó pár évvel az eredeti program után játszódik, karakterünk az abban (fő)szereplő Paul Denton leszarmazottja lesz.

A nagyon durván módosított Unreal-motor főként az árnyékolás terén nyújt kiemelkedőt, de a fejlesztők a hangokra is igen büszkék voltak – sajnos a bombából hangfalak miatt ebből nem sokat tapasztalhattunk meg.

#### BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON.

A bemutatott kevés kalandjátékok egyike. George Stobart és Nico sem kerülhette el a 3D-s sorsot. Legújabb kalandjukban már a harmadik dimenziót is figyelembe kell vennünk. A játék kezelése lenyegesen leegyszerűsödött, muszáj is volt, hiszen a PC mellett párhuzamosan készülnek a konzolváltozatok is.

The Hulk



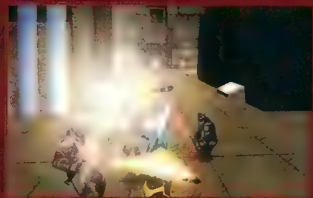
#### THIEF II: «MURKIN».

A Deus Ex motorját használó tolvajszimulátor meglehetősen korai verzióval volt jelen a kiállításon, rengeteg ott használt különleges effektus (pl. a bump-mapping) hiányzott. Szerencsére a játékmenet nem sokat változott, így a sorozat szerelmeseinek nem kell aggódniuk: Garret most is lesből végez áldozataival, és minden mozdítható dolgot a zsákjába pakol.

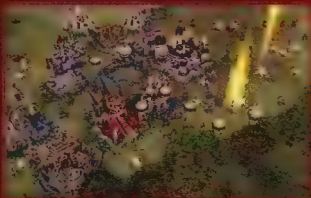
#### MAGNÉNT BESZÉLŐ SZÁMOK.

Ez volt a kilencedik E3, ahova szokás szerint csak 18 éven felülieket engedtek be. A gigantikus játékszoftár több mint 50000 négyzetméteren terpeszkedett, és a 400-nál is több kiállító közül 163 idén volt itt először. A 33 konferencián a játékipar 100 legnevesebb embere (köztük Peter Molyneux, Will Wright és John Carmack) osztotta meg tapasztalatait a hallgatósággal. A kiállítók ígérete szerint a show-n bemutatott játékok 83 %-a idén a boltokban lesz. Végül a platformok aránya: 57,3 % konzol, 26,7% PC és 16 % egyéb.

Jedi Academy



Lords of Everquest



Savage



# BATTLE MAGES



**A csatamágusok már a spájzban vannak? Nomen est omen, vagyis a név kötelez. A latin mondásnak megfelelően a Buka Entertainment ősszel érkező programjában a játékosnak egy csatamágust kell megszemélyesítenie, aki mágiájának hathatós támogatása mellett vezetí győzelemre a parancsnoksága alá rendelt seregeket.**

A Battle Mages kiadásának neve ismerősen csenghet, hiszen az utóbbi idők igencsak figyelemreméltó orosz származású játékaiknak nem kevese kapcsolódik a Buka Entertainmenthez. A Battle Mages ráadásul nem is első kiindulásuk a valósidejű stratégiai játékok kategóriájába. A fejlesztőcsapattal azonban most (is) sötét lovat neveztek be derbíre, hiszen a játék ötletét már a 2001-ben megkezdett közös munka előtt is dédelgető Targemnek ez az első projektje. Azt, hogy mennyire vágták nagy fába az olyan klasszikusokat, mint a WarCraftot, a Dark Oment vagy éppen a Heroes of Might and Magicot kihívó lelkes fejlesztők pedig megtudhatjuk szeptemberben, hiszen a legutolsó hírek szerint is tartani tudják a kitűzött megjelenési dátumot.

**A MEOSZENTELT KRISZTÁLYON IS TÚL...** A kerettörténet, bár nem mentes a kísértéltől, hiszen a világot itt is egy gonosz nagyúr és az ő élőholtakból verbuvált hadserege veszélyezteti, nem kis mértékben

szakít is a már unalomig ismert formulákkal. A tét a világ közepén elhelyezett nagyhatalmú kristály, amely minden jószág forrása is egyben, hatósugarán kívül nem süt a nap, és még a mágia sem működik. Nem csoda hát, hogy a világ őslakosainak számító emberek és elfek, valamint a föld alá húzódtott, bezárkózott törpék békés világának elfoglalására törnek a sötétség más dimenziókból érkezett lényei. Amíg nem volt ügyes vezetőjük, addig ezek az állandó csatározások nem jelentettek akkora gondot, ám az elfek között született egy gonosz és tehetséges varázsló, aki nemcsak összefogta a szörnyeket, de seregének létszámát élőholtakból duzzasztotta fel. Ebbe a szorongatott helyzetbe csöppen bele a játékos, aki egy, a Birodalmi Mágus Iskolában frissen végzett varázsló bőrébe bújhat majd bele, akinek a diploma megszerzéséhez nem a nyelvvizsgát kell letennie, hanem felkeresnie a világban mindenfelé álldogáló varázslótornynyokat a záróvizsgák letételéhez.

Nem arról szól tehát a mese, hogy a játékos az ügyeletes superman, sőt még csak nem is az utolsó reményesége a jó oldal szorongatott lényeiének. Neki csak a saját feladatát kell elvégeznie, és ebben akadályozzák a mellesleg a Birodalom elpusztítására törekvő gaz ellenségek is. No persze, nem kérdés, hogy a játék előrehaladtával egyre nagyobb szabású összecsapásokban kell helytállítani, mind fontosabb feladatokat elvégezni, végtére is ő a főszereplő.

**MÉRÉS, HORLÁTOZÓ DÜNTÉSEK.** A kerettörténethez ragaszkodva, kénytelenek voltak igencsak megnyirbálni a játékos választási lehetőségeit, olyanira, hogy ílyesmírdi nem beszélhetünk a játék

## ► RIVÁLISOK

Saját bevallásuk szerint a fejlesztők olyan címekkel kívánnak versenyei kelni, mint a Heroes of Might and Magic vagy a WarCraft. Ez első pillantásra túl nagyszabású célnak tűnik, hiszen ezeknek a játékoknak szerves része jó néhány olyan elem, amelyik a Battle Magesből egyszerűen kimaradt, vagy az AI felügyeli a játékos helyett, mint például a hősök rendszere, vagy a gazoasági stratégia.

Sokkal inkább utólréható, megelőzhető versenytársnak tűnik a Myth sorozat, hiszen abban is szigorúan a lényegre, a harci stratégiára összpontosul minden. A versenyt itt tényleg a megjelenés, a játszhatóság, a kudarcsok változatossága és a kerettörténet izgalmai fogják eldönteni.







indításakor. „Eszl - nem eszi - nem kap mást” alapon emberfajú, a Birodalomhoz hú karakterrel lehet nekívágni a feladatoknak és a világ felfedezésének. Nagy önbizalomra való, ugyanakkor az apró részletek is variációk nélküli kidolgozott történetet lehetővé tevő döntés ez egy olyan fantáziavilág esetében, ahol több értelmes faj is szép számmal képviselteti magát. Még szerencse, hogy a játszható harci mágus egy cseppet sem rasszista, így nem csak az amúgy is szövetséges elf egységeket fogadja be a seregébe, de ork, goblin és egyéb, amúgy a gonosz oldalán álló csapatokat is jobb belátásra téríthet, és besorozhat. Egyedüli kivételt a főgonosz mágijája által új életre keltett élőhalottak jelentenek, velük csak ellenséggént lehet majd találkozni.

A kategória szabályainak megfelelően az egyes fajok és az azokból összeálló különböző harci egységek mind-mind eltérő tulajdonságokkal bírnak. Nem meglepő az sem, hogy a fejlesztők állítása szerint az erőviszonyok ettől még igen kiegyenlítettek, csak éppen a játékos stílusát kell hozzáigazítani az előnyök-hátrányokhoz. Annak kiderítésére azonban, hogy tényleg a játékokt színesítő, érzékelhető különbségek vannak-e, és hogy sikerült-e kikerülni a mindenható szuper-egység csapdáját, a játék megismeréséig várni kell. Az viszont már most is teljesen nyilvánvaló, hogy a Battle Mages a stratégia kizárólag, vagy első sorban harci vonatkozásait kedvelő játékosok izlésének felel meg a leginkább. Hiszen a készítő is erre koncentrálnak annak ellenére, hogy a célkitűzések között egy minél teljesebb és előbb fantasy világ megteremtése szerepelt. A látszólagos ellentmondás oka, hogy amíg a játékosra csupán seregébe rendelt csapatok irányítása marad, illetve csak erre van lehetőség, addig az AI bölcsen vezérli a gazdasági

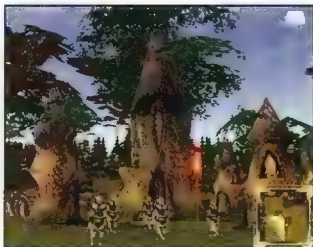
funkciókat. Az egyes településeket benépesítő lényeknek mind megvan a magukhoz való esze, élelmet és nyersanyagokat termelnek, táplálkoznak és építkeznek. Sőt önvédelemből még harcolnak is, az pedig, hogy a játékost segítik-e a szörnyek ellenében, vagy éppen a megszálló csapatok ellen fognak fegyvert, az leginkább a sereg összetételétől, méretétől függ. A diplomáciai manőverek megnit csak a kerettörténetnek köszönhetően maradtak ki a játékból. Az ellentétek és a jószomszédi viszonyok is ködbe vannak véve ezen a világon, amit csak némi mágikus ráhatással lehet felülbírálni, és amíg egy-egy ork egységet vagy törzset el lehet bájolni, addig felesleges is lenne velük tárgyalászatnihoz ülni.

**FOLYVAMTOS FEJLŐDÉS, LINEÁRIS JÁTÉK- MENET.** Úgy hiszem, keveseket lep majd meg, hogy a Battle Magesben az útközeteket túlélő egységek és a főszereplő karakter is folyamatosan fejlődik a játék folyamán. A fantasy gyökerű játékok esetében jellemzően igen vékony, az RPG és az RTS közti határon ezúttal is átszivárgott a pontokban kifejezett és a játékos elképzelései szerint állítható tapasztalat. A harci egységek három lépcsőben fejlődnek, és az alapértékeik automatikus növekedésén túl a játékos egy közelebből még nem meghatározott diszciplínákészletből extra képességgel is felruházza őket. Az pedig még kevésbé meglepő, hogy a küldetésében előre haladó harci mágus tudása is folyamatosan gyarapodik, amit valóban pontszerűen lehet majd elosztani az összes képesség között. Ez nem kevésbé fog kedvezni az egyéni játéktílusnak, hiszen teljesen más az Orkok Hadurával vagy a Tűzmágia Nagymesterével csatába indulni.

Az egyénieskedés, meg a hősi küldetések véget is érnek a főszereplőnél, a Battle Mages világa ugyanis nem tolerálja a kalandozókat. Azért néhány kiemelt szereplőre lehet számítani, hiszen lesz olyan küldetés, amelynek egyetlen célja egy híres Idéző mágus „besorozása”, ám ezek egyszerűen csapattestek és nem hősök.

A mai játékokba egyre ritkábban bevált lineáris játékmenet okát megnit csak a részletesen kimódolt kerettörténethez ragaszkodásban érdemes keresni. A választás szabadságának elvesztéséről a fejlesztők a küldetések változatosságával szeretnék kárpótolni a játékosokat. A területek felügyeletért vívott nyílt színi útközetek mellett lesznek várak elfoglalását vagy épp megvédését feladatul állító mozzanatok, de különlegesnek ígérkeznek a „kommandós” feladatoknak csak a fantasy világ miatt nem nevezhető, lopakodós, beszivárgós, ellenségekkel való miszkós is. Az egymást szoros rendben követő események ellenére a játékos vezette sereg jellemző küldetésről küldetésre változni fognak, ami annak köszönhető, hogy a program az adott terület és feladat függvényében meghatározza a parancsnokolható egységek számát. Egy egész tartományt átélő hadművelet során hadtestekben lehet majd tervezgetni, de egy szoros elfoglalása, vagy valamilyen szorult helyzetből való kútrés közben mindössze néhány fegyveres felett lehet majd rendelkezni.

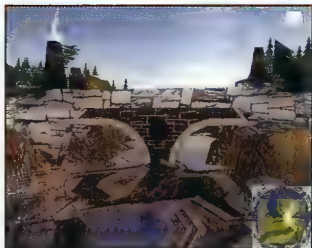
**MINN IS VAGYOK, BENN IS VAGYOK.** Az igen tág határok között váltakozó nagyságú területek környéki kihívást jelentettek a program grafikai motorját fejlesztő programozóknak. Az állóképekből láthatóan a minőséget egészen korrekt módon sikerült megtartani, csupán az a kérdés marad nyitott a végleges,





játszható verzió megérkezésére, hogy a szélben lengedező fákkal, messzi távolokat feltáró látószögekkel együtt tényleg sikerül-e fenntartani folyamatosan az elfogadható sebességet, ugyanis a fejlesztők saját bevallása szerint annyira ütös motort hoztak össze, hogy még a tömeg jelenetekben sem kell csúcskonfiguráció az ugrálásmentes megjelenítéshez. Ugyanakkor a lassan már két éve közszörit grafikus engine finomhangolása még mindig nem fejeződött be.

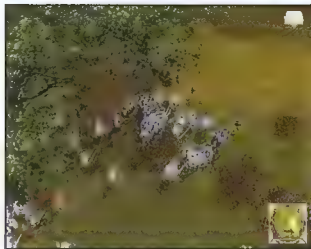
Ráadásul a játék nem csak külső nézetet használ. A minden stratégiai játékokban megszokott, egységekre vonatkozó parancsok kiadása mellett ugyanis a játékos közvetlenül is beavatkozhat a történetekbe, és még csak nem is a fellegek felett lebegő mágusként, vagy biztonságos távolságból oda-odapörkölő nehéztűzsergékként, hanem a maga valójában elvegyülve emberei között. Szépén, belső nézetből lehet a csapatok élére állni, és mindenféle varázslatos, vagy fizikai ártalomnak kitenni az ellenséget. Pontosabban az élre állással azért csínján bérna részt lehet venni a küzdelemben, mivel a megátlalkodott szörnyeket és élőholtakat vezérlő mesterséges intelligencia külön felkészült arra, hogy nem csak egyet-



len csata, de a háború kimenetelét is eldöntse a játékos legyilkolásával.

Saját varázserején túl a játékos az önvédelemben és a támadásban is számíthat mágikus tárgyak segítségével. A már többször emlegetett aprólkos kerettörténet kidolgozójának kreatívításába pedig szerencsére belefért, hogy ne semmitmondó plusz akarányas kardok tömkelegét szórják szét a világon, hanem egyedi tulajdonságú varázstárgyakat a gyűjteményük ki. A több mint 50, többségében törpe eredetű ereklje között megtalálható például olyan gyűrű is, amelyik lehetővé teszi a varázslók számára, hogy egy időre démonná változzanak. A mágikusan és testi erejében elsőprő, ezáltal utólrhetetlen szövetségést jelentő démon megdézése azonban nem veszélytelen. Amennyiben az alsóbb létsíkok lakója elragadja a mágus lelkét, akkor igencsak nagy rendet képes vágni saját csapataiban.

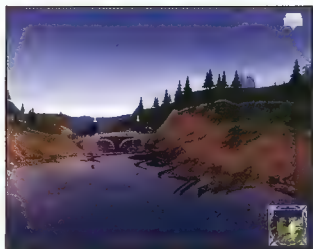
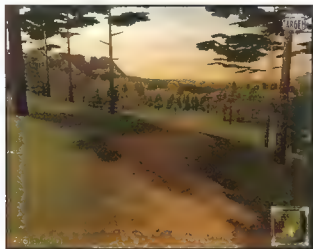
**NYITOTT KÉRDÉSEK.** Ma már szinte bármely kategóriába tartozó játékról elmondható, hogy félkarú óriás csupán, ha nem ad hálózati játékra lehetőséget. Hát még egy valósidejű stratégiai játékra mennyire igaz ez, hiszen semmilyen mesterséges intelligencia, még a Battle Magesben ígért folyamatosan „keményedő”, a játékos stílusához is igazodni képes AI sem tudja felvenni a versenyt egy furfangos, és néha teljesen kiszámíthatatlan emberrel. Ezt szerencsére orosz barátaink is tudják, és az biztos, hogy módot adnak majd a mágusok hálózati harcára. Csupán abban nem sikerült még meggyezni, hogy erre csak helyi hálózaton, vagy az interneten keresztül is nyílik-e erre lehetőség. Mint-ha egy csöppnyi ellentétet lehetne ugyanis felfedezni a kiadó részéről megszólaltatott producer és a fej-



lesztőknél kifagatott projektvezető nyilatkozataiban. Amíg a Buka Entertainment mindenféle hálózatot, addig a targesem úr csak LAN kapcsolatot ígér, és kategorikusan nem mond az internetes játékra. Ez így egy kicsit érdekes, tekintve, hogy alig néhány hónap nap van hátra a megjelenésig, és ilyenkor már inkább csak hibajavítani kéne a játékokat, ha időben meg akarnak jelenni, nem pedig egész játékokok beépítésbe belefogni. Akármilyen hálózatosítást is támogat majd a program, az biztosnak látszik, hogy legfeljebb négy játékos vehet részt egy játékban, ami nem csak deathmatch, de tetszőleges szövetségben zajló, vagy a gép ellen folytatott kooperatív küzdelem is lehet.

Az pedig még a hálózati opcióknál is nagyobb kérdőjelet érdemel, hogy a trónkövetelőnek szánt program mennyire fogja beváltani a kiadó és a fejlesztők hozzá fűzött reményeit. A közé tett részletek alapján ugyanis igen kétércű játék képe sejlik fel, amelyik az egyik oldalról sok apró finomságot, felfedeznivaló lehetőséget és nagy teret ígér, ugyanakkor több területen is olyan korlátokat állít fel, amelyek a konkurencia programjaiban egyáltalán nincsenek.

■ SCHUEBE







Feljesztő: CCP > Kiadó: Gracil Entertainment > Web: [www.eve-online.com](http://www.eve-online.com)

**Rossz hírem van azok számára, akik már kilábalóban vannak a Freelancer okozta komoly mennyiségű folyadékvesztéséből...** Bármennyire is kezdett már mindenki örülni, hogy lassan távozhát a szenvedélybeteg osztályáról, nem lesz olyan egyszerű, mint várták. Hiába sikerült már segítség nélkül elbotorkálnia majdnem mindenkinek a büféig. Mire felépülnek, újabb hisztória fogja hatalmába keríteni őket, mint minden űrstratégia/RPG-megszállottat. Aki úgy érzi, hogy jelenleg még az is iszonyatos erőfeszítésbe kerül a két hét folyamatos Freelancerezés után, hogy beleharapjon abba a hatalmas majonéz-szalonnás szendvicsebe, melyet kedvenc szőke művérkéje tart a szája elől, az ne olvasson tovább. Ne tegye, mert az állapota sokkal súlyosabbra fordulhat perceknek belül. (A tünetmák a szokásosak: egyre hevesebb légzés, tenyér izzadságmirigyeknek fokozott működése, doboló szív, gyors szemmozgás, majd eszeveszett notebook bekapcsológomb-keresés az ágy alatti rejtkehelyen...)

Hogy miért ez a figyelmeztetés minden hazai és külföldi nagyobb kórházban, napi háromszor? Természetesen azért, mert az EVE: The Second Genesis Massively Multiplayer Online RPG (MMORPG) játék lassan az utolsó tesztfázisába érkezik. Tehát újabb online világ kerül megnyitásra hamarosan, ahol az ember virtuálisan eltöltheti a szabadidejét, ezúttal az űrben garázdálkodva, kiaknázva annak mérhetetlen lehetőségeit. Milyen fincsi is, mikor részesei lehetünk egy birodalomnak, ahol csupa olyan cselekedetet hajthatunk végre, melyet talán sohasem áll majd módunkban a való világban. (Nono, nem abban :) ) Gyakorlatilag erre épít minden MMORPG, nem is kis sikerrel, ugyanis akármerre nézünk, képernyőre tapadt szemgolyókat látunk szerte a világban, amelyek szeretetteljes fátólyát, remegve simogatják a képernyőn

megtestesített karaktert. Ki-ki másra használhatja ezeket a virtuális világokat, de a legtöbbben még mindig az egésszel kapcsolódás és az új ismeretek kialakítása végett nyomnak a CON-NECT gombra.

**A FELJESZTŐ.** A CCP nevű, eddig teljesen ismeretlen csapat fejlesztő a játékot. Nemrég meghírdették, hogy bétateszttereket keresnek. Nagyon előrelátóan salkoztak ezzel a lépéssel, hiszen ez a leggyorsabb módja a bugok eliminálásának, továbbá a lelkes teszterek rengeteg tapasztalatot és ötletet adnak át a fejlesztőknek, melyek kincset érnek a játékmény növelésének szempontjából. Jelenleg a hetedik fázisban tartanak, szerény személyemnek a hatos fázisban sikerült csatlakoznia, így részlegesen ugyan, de szemtanúja lehettem a folyamatos fejlődésnek.

Ez a CCP első projektje, így simogatják is rendesen, és teljes lelkesedéssel csiszolják, hogy termékük minél tökéletesebben csillogjon majd a boltok polcain. Itt kell megjegyeznem, hogy emelem parókám a csapat előtt, hiszen az a fórum, mely tisztán a tesztereknek van fenntartva, már több mint 28000 hibabejegyzést tartalmaz, melyet egyről-egy kijavítottak. Egy biztos, nem kevés a hibalehetőség az univerzumukban.

Több ezer naprendszer, még több bolygó, rengeteg űrállomás, és mindez egy olyan hatalmas univerzumban, melyet, ha össze kellene hasonlítanom az eddig megjelent űrstratégiák bemelegítő térképével, akkor eredményül azt kapnám, hogy az összes játék térképét összefűrné, és azt megkészszerzve már-már elérnem azt a gigantikus méretet, melyet az EVE: The Second Genesis nyújt. Az egész univerzum folyama-



tosan él, a felderített és felderítetlen területek, valamint a veszélyes és kevésbé veszélyes zónák váltakoznak, és természetesen az egész valós időben működik.

# MILVÉN STÍLUST IS KÉPVÉL MADO PORTREÁR A JÁTÉK?

Bevallom, nagyon nehéz megfogalmazni, hogy az EVE több, rendes esetben külön játékként megjelenő stílus keveréke. A játékosok adott fejlettségi szintjétől és hatalmi pozíciójától függően változik, hogy kereskedelem, diplomácia, kicő, avagy egyszerűen a szabad kószálás dominál a játékmenetben. Így némi Freelancer, enyhe Masters of Orion és egy jó adag Elite beütés érezhető, amit ingylenőden komoly karakterfejlődéssel öntöttek nyakon.

Tény, hogy nem ez lesz az első MMORPG szórakozási forma, mert létezik már például az Ultima Online is, azonban az általam eddig látott összes variáció sokkal kisebb kaliberű világot mozgatót, mint az EVE. Ez mindenképpen vonzó lehet bárki számára, azoknak pedig főleg, akik most ismerkednek az online játékelménnel, főleg kis hazánkban. Hiába, a méret számít! (Különösen akkor, ha a kedvenc málnaszörpös üveg ürtartalmáról van szó, amely legoptimálisabb pozícióját minden esetben a játékosról karnyújtásnyi távolságon belül veszi fel...)

# A KARAKTERGENERÁLÁS.

Itt kezdődik minden jó. Már a képeken is látszik, hogy a portrégenerálás külön művészet, kizárt az olyan eset, hogy a gémer ne találja meg azt az arcot, melyet szívesen mutatkozná a többiek előtt a virtuális világban. (Annyira finom lehetőségek is rendelkezésre állnak, mint a hajszín, szemszín, fejdísz, szemgolyó fókusziránya, ci-

pírozó színe, lábkörömhosszúság-módosító, szilikonmennyiség stb. :) ) Nem mindegy persze, hogy a választható négy faj melyikét preferáljuk, vérmérséklet kérdése az egész, vannak harcosabb és békésebb fajok. A lekért információk alapján elődönthetjük, hogy a Caldari, az Amarr, a Minmatar, vagy a Gallente nép sarjaként akarunk történelmet írni. Az már szexuális beállítottság kérdése, hogy a leendő játékos női, vagy férfi karakterre bók, a megkapott alap tulajdonságokban nem különbözik a két nem. A vérvonalválasztás viszont már kökeményen változtatja az attribútumokat, melyek 5 kategóriába soríthatók: intelligencia, karizma, észlelés, memória és akaratér. Ezután még mindig nincs vége a karakter polirozásának, mert kénytelenek vagyunk származást is választani, majd az iskolát, melyből érkezvén a megfelelő életelveket képviseljük.

Elismerő bólogatás az összetettségével kapcsolatban mindenfelől a tesztelőkől, de a tapsikolás még elmarad, ugyanis még el kell osztani az RPG-kben szinte szokásosnak mondható pár szem feleslegesen himbálódzó pontot. Amint ez megvan, már csak a név beírása és a hitelesítés van hátra, majd egy csapásra a fő kezelőfelület terpeszkedik a képernyőre.

# KEZELÉS, FINOMSÁGOK.

A fejlesztők eléggé erőteljesen „Windózós” mintára alkották a főfelületet, ami talán nem is olyan nagy baj, mert számtalan ablakot kell figyelni a játék során, melyeket minimálizálhatunk a „tálcára”. A képeken jól látszik az alsó részen elhelyezkedő témérdek információt tartalmazó, de nem felejtett ablakoscska-tenger. Tehát az EVE kezelőpultja átgondolt, jó rendszer, bal oldalt minden funkciót el lehet érni; ez már nagyon kevés-

sé valószínű, hogy változna a végső változatig. Középen a tesztér a végtelen űrt, és egy szem, piciny kezdőhajót figyelhet meg minden szögből az egér mozgása segítségével. Az űr még nem is annyira érdekes, meg hideg is van nagyon (látszik a hajó burkolólemezein tópnán csillánó napfényben...), így mindjárt ugorjunk is a bal oldali sávra, mely sokkal figyelemreméltóbb.

A karakterlapon csodálhatjuk meg korábban összehozott remek portréinkat, és fejleszthetjük tulajdonságainkat a végtelenségig. Itt már nem az öt alapképességet befolyásoljuk a fejlesztésekkel, hanem egy sokkal összetettebb fastruktúra elvén alapuló halmazz, melynek csupán a töredékét volt módomban megismerni. Egy a fontos, hogy mivel az EVE világa folyamatosan evolválódó, de állandó világ, sohasem alszik. Tehát a karakterfejlődés nem áll meg abban az esetben, ha nem vagyunk online, hanem akkor is szerzi a tapasztalatot kedvenkénk, mikor alszunk, eszünk, mozban vagyunk, vagy éppen virágot ültetünk a kertben harcolva a darazsakkal... Így már sokkal kevésbé meglepő, hogy bármilyen szintlépés valós időben következik be. Ha például a hármasszintű „kereskedelmi rangot” négyesre akarjuk feltornászni, nem kell elcsodálkoznunk, és lefordulni a székéről akkor, mikor a játék jelzi, hogy ez bizony 2 napba és 13 órába fog kerülni real time. A többi fölül, mely már nem a fejlődésért felelős a karakterlapon, az implantok - boosterek tetazás szerint aktiválhatók, melyek további bónuszokkal ruházzák fel békénket.

A Map gomb színtén a hasznosabb körökből való, hiszen az egérgörgő segítségével nagyon kellemes megtelepedésben lesz részünk amiatt, hogy még min-







dig, még mindig és még MINDIG tart az univerzum, akármelyik irányban nagyfűk, vagy kicsinyfűk. Az egyik képen a legnagyobb állapotát láthatjátok. Lenyűgöző méretek!

A Corporate Interface, azaz részvénytársaságok gomb már több ráncot juttathat a tapasztalatlan homlokokra, de talán ez a legizgalmasabb és legvonzóbb része az EVE birodalmának. Nagy vonalakban annyi a szerepe (mivel a béta állapot itt is határokat szabott a játékosok elképzeléseinek), hogy a szabadon kereskedő és lézengő embereket egy közös ügy érdekében, és legfőképp az egymással való kapcsolatteremtésre ösztönözzé. Bárki alakíthat részvénytársaságot a játékban, melyekbe akárhányan beléphetnek, és hierarchikus rendszerben működve kereskedelemre, diplomáciára vagy akár háborúra is specializálódhatnak más társaságok ellen, ezzel is szorosan hangyaból téve a világot. Mindenhez pénz szükséges, így ehhez is, de a kincset érő kereskedelmi ütvonalakat ugyanúgy lehet kamatoztatni, mint az ellopott tervrajzok segítségével illegálisan készített rakéták, hajtóművek, nemesfémötvözetek busás használat történő eladását. A cégek foglalkozhatnak rengeteg dologgal, ha van elegendő pénzüik, terjeszkehetnek is, több hajót vehetnek, bolygókat vásárolhatnak, űrállomásokat építhetnek pont úgy, ahogy a valós életben is tennék, mílalt a vezérkar és a dolgozók egyaránt egyre nagyobb hatalomra tesznek szert. A lehetőségek tárháza kimeríthatetlen, hiszen akár mesterien álcázott kémhálgázatot is létrehozhat bárki, mely abból keresi a kenyerét, hogy a felderítetlen területeken mozgó más társaságok aktivitását jelenti le azok ellenfeleinek. Tény, hogy óriási konspirációk jöhetnek létre, ha az ész megfelelő kezében van. :) Van egy olyan sanda gyanúm, hogy még ennél is többet tartogatnak a játékosok számára, ami egyenesen a hosszabb játékmennyel párosuló katarzishoz vezethet.

A maradék temérdek gombról azért csoportosítottam, mert mind a kommunikációval kapcsolatos. Az EVE jól is nézne ki, ha nem lehetne beszélgetni, levelezni, böngészni egy beépített browser segítségével (amely egyelőre abszolút nem működött :)), kapcsolatot állni, és minden olyan teljesen kommersz és ismert művelet elvégezni, mint mikor chatel az ember. Külön csatornákon beszélgethetünk

ellenségeinkkel, barátainkkal, legyünk bárhol az univerzum bogyáiban. Beépített hang alapú kommunikáció előreláthatólag nem szerepel a CCP „mi lesz még” listáján, ami nem is gond, arra ott a telefon. (Ók, Brazíliába azért nem ajánlom a telefont, akármennyire is meg akarnátok magyarázni az épp szétlőtt pórul járt másik játékosnak, hogy ti csak a chat gombra akartatok bökni, nem pedig a „minden rakéta tűz a legközelebbi célra” jelűre... :))

A hajó navigálását és a különböző alapműveleteket, mint a dokkolás, az ugrókapuk használata, a tutorial (igen, van az is már) egy pillanat alatt elmagyaráz, az irányítás semmi sem nehezebb, mint bármely hasonló játékban. Egykettőre megtanulható, hogy milyen módon lehet a leggyorsabban kideríteni, hogy melyik bázis is van a legközelebb, vagy melyikbe szeretnénk eljutni. Hogy miért szeretnék dokkolni? Több okból is. Először is, dokkolni jól. Másodszor fontos, hogy a security rating (biztonsági mutató) az új forgalmasabb részin magas, azaz az agresszívabb playerek nem támadhatnak meg minket csak úgy. Máshol már nem annyira rózsás a helyzet, és amíg nincs tápos hajó, vagy több társ, aki fedezhet minket, addig majdhogynem az állomásokon kereskedve zajlik az újoncok élete, megérdemelten. :) Az újonc ne is pattogjon, hogy majd ő megmutatja, mert kapja a tarkójára a malteros lapátot, és az nem olyan kellemes. Mindent csak sorjában...

Egy-egy állomáson tartózkodni magáé a Kánaán. A teljesesség igénye nélkül az álsábi nyálánkságokkal bíbelődhetnek: hajófelszerelések, lopott tervrajzokhoz biztosított gyártósorok bérlete, új emberek toborzása, társaságok létrehozása, kibányászott ásványok újrafeldolgozása és nem utolsósorban a klón-generálás. Ez egyfajta mentése a karakternek, ugyanis az EVE nem szeretetszolgálat, így elhalálozás és pénzhiány esetén mindent elvesztünk, és máris generálhatjuk az új karaktert. A klónozással valamilyen mértékben elejét vehetjük az elhalálozás problémáinak, de a magasabb szintű klónok megfizethetetlenül drágák, és csak annyival jobb, hogy elvesztett javainknak nem a 30, hanem mondjuk 45%-át kapjuk vissza. Elégé morbid, de túlélésre, óvatosságra ösztönöz, továbbá egy újabb, csoportosulást forszírozó megoldás!

**MILYEN LESZ A VÉSTERMÉN?** Az EVE világa rengeteget fejlődött az elmúlt tesztidőszakban. Már most is stabilan képes kiszolgálni két-három ezer embert, ami a végső kódig - szerverenként - fel fog kúszni 5-6 ezer játékosig. Ez már valóban massív multiplayer jelzővel illethető. Az univerzum még itt-ott hiányos, még nincs annyira tele élettél, mint mondjuk a Freelancer folyamatos bővítése, rádióadásai, de a srácok már megformálták az űstöt, csak fel kell tölteni minden földi, avagy égi jóval. Már így is érezni benne azt, ami a legfontosabb a játékokban (akármilyen stílus is képviseli-jenek), hogy maradandó és változatos élményt nyújt majd vásárlójának. Ez a sztorientált játékokban sokkal kevésbé marad meg pozitívumként, hiszen a főmenü minden alkalommal ugyanúgy illeszkedik a rózsaszín cipellőt viselő főhőz és bébi nyakába, bármennyire is igyekezik az ember más tevékenységre sarkallni. Az EVE-ben ezt a sztori hiányában az nem fordulhat elő, viszont akár így is fel lehet fogni azt az alapesetben „hiányosság”, hogy mindenki maga irányítja a történetet sok ezer játékos részvételével együtt. Mindenki más céllal lép majd az EVE világába: a hatalom, a befolyás, a pénz, a kereskedelem, a kémkedés, az illegális plüszállatok Han Solo módjára történő szétlányozása a békésen tudatlan többi játékos között mind-mind a játék része...

Sok minden változhat a megjelenésig, de már látni az alapvető vádát (de nem a vonat fénye az :)), remélem, elkerült kedves kaplna mindeközül, akit volt az a műfej, hogy legalább egyszer próbálja majd az EVE Online-t. Negatívumról nehezebb még írni, hiszen ott figyel a lelki szemek előtt a „felállítás alatt” pecsét. A grafika rendben van, egy állomásnak mondható gápon teljesen jól hasított 16X anisotropia filterrel, 1024X768-as felbontásban. (E a legkisebb választható felbontás.) A minimum követelmény legalább (!!) GeForce 1 alapú kártya kőre csoportosul.

Mire a cikket olvassátok, már talán vége is a tesztidőszaknak, így érdemes hetente érdeklődni kedvenc bototok még kedvencekbe eladókisálynáknál... Csak ne évtől keressétek onlány, mert akkor megértődik, hanem a helyes kulcszótt tessék utogni: EVE Online. **FLUXUS**

# NITRO FAMILY



Amikor a játékos a First Person Shooter műfajról hall, egyre inkább a kis létszámú, abszolút profin kiépített csapatok összehangolt akcióit felvázoló akcióprogramok jutnak eszébe, melyekben a játékos a csapat parancsnokát, vagy valamely más tagját személyesíti meg. Pedig a hőskorban szó sem volt semmi ilyesmiről, a Wolfensteinben, a Doomban, majd pedig a Quake-ben csak rohantunk, és lőttük, aki szembejön. De hát az idő halad, a vad ólompocsékolás is lassan a múlté, pedig vannak még olyan játékosok, akik nem feltétlenül lopakodni és parancsokat osztogatni szeretnének, hanem jól ellátni a galád ellenségek baját. Számukra készülnek azok a manapság a fentebb említettek alapján már idejétmúltnak is nevezhető programok, mint például a Serious Sam játékok, vagy a koreai Delphieye E3-mon bemutatkozó programja, a Nitro Family.

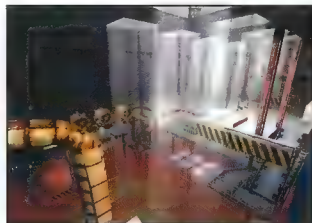
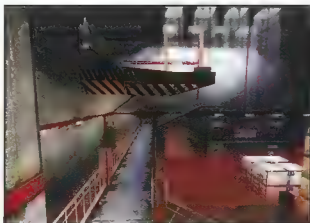
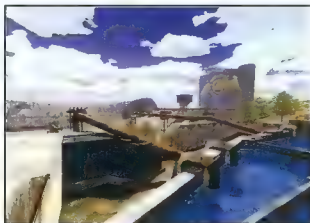
**MI A MANO? HÁTTERTÖRTÉNI FPS?** Nézzük elsőként a játék háttértörténetét. Tudom, most sokan mondják, hogy mi a csúdnak FPS-hez háttértörténet, de a koreai fejlesztők úgy tűnik, fontosnak találták, hogy legyen némi magyarázat is arra, hogy miért rángatjuk a ravaszt szüntelen. Szóval, a közeli jövőben az emberiség teljesen megrokkon a pszichikai terhek alatt, és a világon mindenfelé depresszióban és egyéb modern betegségekben szenvedő céges zombikba ütközik az ember. Ez ugyebár nem tesz kifejezetten jót a termelékenységnek, így megszűntek az úgynevezett Egészséges Család, melynek bárki tagja lehet. Apróbb gond, hogy az egészségeséget jelen esetben a legális, és szinte ingyenesen beszerezhető drogok jelentik. A projekt egy jó évtizedig működik is, az emberek

kábult agya valamelyest megelégedezik a mindennapos gondokról, de egy dekás elteltével kezdenek előjönni azok a bajok, melyek az évtizednyi drogfogyasztás után meglehetősen természetesek. Rebellisek persze mindig akadnak, jelen esetben olyan galád lázongók, akik nem hajlandók használni az áldott drogot. Ők Józanoknak nevezik magukat, és mindenáron megpróbálják elszeparálni magukat az Egészséges Család tagaitól, a Követőktől. A kedves olvasó már biztos kitalálta, hogy mi következik: természetesen háború a két csoport között.

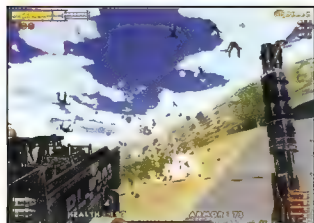
A háborúskodást azonban kivételesen a jók nyerik meg, és az Egészséges Család mögött álló cég, a Golden Bell a föld alá kényszerül. Vezetője azonban nem adja fel, és minden erejével megpróbálja

megtalálni a kellemetlen mellékhatások ellenszerét. E kutatás végső szakaszában újszülött gyermekekre van szükség a sikerhez, így ezek eltűnésével egyre gyakoribbá válnak. A Golden Bell akkor követi el a legnagyobb hibát, amikor elraboltatja a különleges képességekkel felruházott Victor Chopski gyermekét, Red Chief Chopskit, így a Chopski család lassan megkezdte mindent elsöprő bosszúhadjáratát a cég ellen.

**SAMREVALD GRAFIKA.** A történet bemutatása után vessünk néhány pillantást a grafikára, már csak azért is, mert a játék alatt a bevezetőben összehasonlítási alapként szolgáló Serious engine, vagyis a Sam motorja dolgozik. Aki játszott a Second Encounterrel, annak aligha kell bemutatni,







hogy ez mit jelent, de akik nem vettek részt Sam Stone mitológiai hadjáratában, annak elmondjuk, hogy nagyon részletesen kidolgozott, színes hátterekre, úgyesen animált ellenfelekre számítson, és a legfontosabb, hogy nem kell különösebb erőművel rendelkezni, hogy a program rendes felbontásban is elfogadható sebességgel fusson.

#### FEGVYVEREK ÉS EGVÉB HÁZTARTÁSI ESZKÖZÖK.

„A végő gégyverrendszer, melyről mindig álmotunk egy FPS-ben” – olvasható a játék hivatalos oldalán. Hogy mit takar ez az önbizalomhiánytól nem szenvedő kijelentés? Azt, hogy a játékosnak lehetősége van egyidejűleg mindkét kezében egy-egy, különböző fegyvert használni. Nem arról van szó tehát, hogy mondjuk egyszerre két pisztollyal, vagy valamilyen hasonlóan kevésbé hatékony eszközzel puffogtatunk, hanem akár a legbrutálisabb fegyvereket is kombinálhatjuk. Szintén ide tartozik, hogy nem mindegy, hogy hol találjuk el a kiszemelt áldozatot. Lerobbanhatjuk végtagjait, vagy akár fej nélkül lovassá is változtathatjuk őket, sőt, a legagresszívabb játékosok még avval is szórakozhatnak, hogy valamilyen nagy erejű fegyverből származó jól irányzott lökettel felrepítsék a levegőbe a szerencsétlen ellenfelet, majd a másik kezükben tartott ágyúval darabokra szaggassák. Ilyesmirel azért még Sam sem álmott.

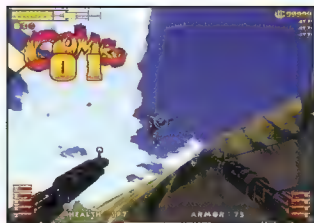
Az arzenál illetően aligha fognak panaszkodni, akik szeretik a különleges, extrém gyilkoló eszközöket, de nem maradtak ki a klasszikus darabok sem, mint például a First Person Shooter játékok elmaradhatatlanná vált kelléke, a shotgun. A fegyvereket gyakorlatilag két csoportba oszthatjuk: vannak nem túl nagy területen romboló, ámde igen hatékony csúzik, mint például a szintén klasszikusnak számító távcsöves puskák. Ezekkel tudjuk



például könnyen megszabadítani ellenségeinket bizonyos testrészeiktől, például a fejtől. A második kategóriába tartoznak azok a fegyverek, melyekkel hatalmas pusztítást tudunk véghezvinni az ellenség, mint például a rakétavetők, az aknavetők és egyes futurisztikus fegyverek. Hátrányuk, hogy egy részt nem minden sarkon fogunk rájuk találni, és a hozzájuk való lőszert sem valami általános dolog. Szerencsére a Nitro Familyben nem az ellenfelektől való zsákmányolás az egyetlen módja, hogy fegyvereket, illetve lőszert szerezzünk. Az ellenség hatékony aprításának következtében nemcsak vérszemet, hanem pénzt is kapunk, melyen vásárolhatunk ölmot és ágyúkat. Üzletek persze nincsenek minden sarkon, hanem fel kell keresnünk bizonyos karaktereket, például a szerencsére gyakran felbukkanó Chard Maxtront, vagy a feltűnően dekoratív Lisát, aki ellát minket a szükséges dolgokkal.

**HÖSÜH ÉS ANTIHÖSÜH.** Victor Chopski – ha nem mondtuk volna, a játékos őt alakítja – nem egyedül veszi fel a harcot fia elrablói, hisz ez mégiscsak családi ügy. Segítségére van gyönyörű felesége, Maria is, aki szintén rendelkezik néhány különleges képességgel, és most nem a mellbőségére gondolunk. Hogyha nagy a gáz, vagyis túl sok ellenség nyüzsgő férjura körül, aki történetesen lőszertben is híján van, a kedves és hű feleség felütönik a levegőben, és egy kis szőnyegbombázással hozza az ellenség tudtára, hogy nem szép dolog többen támadni egyetlen fickóra. Persze a Samen nevelkedett játékosok, akik bizonyára megmosolyogják ezt a lehetőséget, ki is hagyhatják a mókából az aszonyt ezzel némileg felszórólva a játék nehézségét.

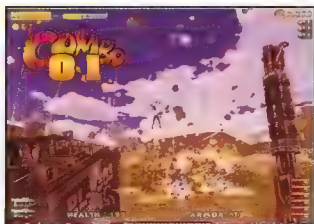
A jók után lássuk a rosszakat és a csúfsakat, vagyis az ellenségeket. Természetesen ők mindannyian az



Egészséges Család tagjai, így a drogok az ő testükön is elmélyűknek is végrehajtottak némi átalakítást.

Az ellenfelek egy része hagyományos fegyverekkel harcol, mások viszont villámokkal is támadhatnak, a legelveteműtebbek pedig varázsolni is képesek. Utóbbi kategóriába tartozik a lamon nevű garzlikó, aki általában jól elrejtőzik, és különleges képességeivel társakat, vagyis számunkra ellenségeket idézget. Az ellenfelek egyébként amellet, hogy halálosak és veszélyesek, meglehetősen szórakoztató látványt nyújtanak, már ha marad a játékosnak ideje a kűlialakjukkal foglalkozni. Kifejezetten röhejes például a fodros blűzos, kétműszás matróna, vagy a túlméretezett házikoca hátán lovagoló eszement katona, de az említett lamon se semmi a szűke mellszűrtzetével. Újabb párhuzam a Serious Sammel, hogy az ellenfelek ősei között most sem véltjük felfedezni Albert Einsteint, vagyis meglehetősen esztelenül rontanak ránk, és próbálnak mélyhűteni bennünket. A varázslatok és a távolsági fegyvereket használók azért nem teljesen baigák, de a többség a számbeli fölényt sikerében bízik.

**HONHLUZIO.** Kétségtelen, hogy a Nitro Family nem azoknak a játékosoknak íródott, akik a Delta Force, a Rainbow Six és hasonló sorozatok hangulata miatt kedvelik a First Person Shooter műfajt, hiszen a játékban gyakorlatilag egyetlen feladatunk, hogy mindenkit eltegyünk az útból, és lehetőleg láb alól. Viszont mivel a Squad Based Tactical Shooter kategória tagjaival lassan Dunát lehet rekesztani, szükség van ilyen programokra is, melyek a kategória eredeti célját, a folyamatosan pörgő akciót általi szórakoztatást elevenítik fel. ■ **TRASHER**



# GUILD WARS

**MMORPG, vagyis Massively Multiplayer Online Role Playing Game. Egyre több játékkal találkozhatunk, melynek dobozán ott virít ez a betűhalmaz-szörnyeteg, mely a kizárólag Interneten keresztül játszható szerepjátékokat rejti. A kezdeti szárnypróbálgatások után (pl. Meridian 59) egy igazi klasszikus, az Ultima került fel a hálóra, majd jött a koronát a fején illegető EverQuest, és szép sorban jelentek meg a reménytelen, illetve kevésbé reménytelen trónkövetelők. Az ember úgy vélné, hogy már javában belt a piac, de mindig jelennek meg újabb és újabb próbálkozások. Ezek táborát fogja gyarapítani a koreai NCSoft Guild Wars című programja, melyben minden klasszikus MMORPG-elem megtalálható – a kérdés csak az, hogy miért pont ez a játékot válasszuk?**

**AMI SABLONOS...** Na igen, a Guild Warsban tényleg megvan minden tipikus elem. Adva van egy középkori hangulatú fantasy világ, melyben klasszikus fajok klasszikus kasztokba tartozó képviselői ütegelik egymást klasszikus szörnyetekkel. Ha ezt sikeresen teljesítik, akkor kincseket és pénzt markolhatnak fel, képességeik pedig a tapasztalati pontoknak köszönhetően fejlődni fognak. Szintén megszokott, hogy a fejlesztők úgy „kalibrálják” az ellenségeket, hogy minden szinten célszerű legyen társainkkal összefogva nekiállni a kalandozásnak, és az sem tér el a szokásos sémáktól, hogy szinte bizonyosan csak az ügyesen megtervezett taktikával arathatunk győzelmeket.

**ES AMI NEM...** Akkor tényleg felmerül a kérdés, hogy miért pont a Guild Warsba vessük magunkat bele az EverQuest vagy például a Dark Ages of Camelot helyett? Először is, a világ melyet bejárunk, nem áll hatalmas senki földjéből, melyeken át kell verekednünk magunkat, hogy valamilyen ci-

vilizáció nyomaira bukkanjunk. Más hasonló játékokkal ellentétben sokkal könnyebben fogunk városokra bukkanni, melyekben igazán zajlik az élet. Szintén nem szokványos, hogy ugyan szerepelnek kasztok - harcos, vándor és nekromanta - a programban, de nem mindjárt a játék elején kell választanunk közülük. Elsőként amolyan izlel bele mindenbe küldetéseket fogunk kapni, és csak ezek teljesítése után válhatunk harcosná, vándorrá, vagy hullamágussá.

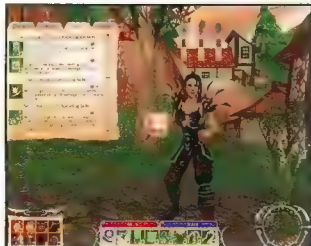
**SZAKÉRTŐ HEZEK.** A fejlődés kulcsa a szakértelmeken alapul. A játékos választ egy hivatást, és ennek megfelelő szakértelmekkel fog rendelkezni, de később belekontárkodhat kollégái foglalkozásaiba is. A skillek között találkozhatunk olyanokkal, melyek a mi karakterünkre vannak közvetlen hatással, vannak, melyek egy adott célponttal, mondjuk az ellenséggel tesznek valamit, és akadnak olyanok, melyet meghatározott területen belül fejtek ki hatásukat. Utóbbiak esetében vigyázzunk, mert nem válogatnak a kendermagban, hanem mindenre hatnak. Ne lepődjünk meg például, hogy a gyógyító szakértelmet vesszük elő a tarsolyból, mely mivel területre hat, szépen meg fogja gyógyítani a minket gypáló szörnyetegeket is. A személyre, vagyis jelen esetben az ellenségre ható skillek közül megemlíthetjük például a backfire szakértelmet, mely kifejezetten sunyi játék. Ennek hatására az áldozat a szakértelmünk szintje függvényében szenved el sérülést, hogyha bármilyen skillt szeretne használni. Gondoljuk el, szerencsétlen gyógyítanánk magát, mire még több-kék-zöld folt jelenik meg rajta...

A szakértelmek mellett karakterünk különleges képességekkel is rendelkezik, melyek szintén a választott kasztjának függvényei. Ezek a szakadások igazán hasznosak az adott osztályba tartozó hősnek. A harcos például életerejének gyors regenerálódását, a varázsló pedig a varázslatokhoz szükséges energia gyors újratermelődését segíti.

**HOLLO A HOLLÓNÁH...** Az online szerepjátékokban mindig kényes kérdés a karakterek közötti küzdelem. Noha még nincs határozott döntés ezzel kapcsolatban, felvetődött egy igen érdekes ötlet. Ennek értelmében a játékosokból álló céhek és csoportok belépének egy úgynevezett Player vs. Player mission arénába, ahol megküzdenének egy véletlenszerűen kisorsolt, de hasonló kvalitású csapattal. Ha győznek, továbbjutnak a következő arénába, ahol szintén egy első körös győztesrel mérnek össze erejüket. Aki mindenkit legyőzött, elfoglalhatja a király kastélyát, és jutalmul a mindenkit maga mögé utasító szervezet zászlaja fog lengedezni a világ jelentős pontjain.

**ÖSSZEZÉS. AVAGY CSAK EGY A SOH HÖZÜL?** Mivel minden MMORPG-fejlesztő próbál mindenféle újdonságot kitalálni játékába, hogy portájára édesgesse a gyanútlan játékos, nehéz eldönteni, hogy a Guild Wars újításai elegendők lesznek-e ahhoz, hogy a leendő kalandozó ne valamelyik másik feltörekvő trónkövetelőt válassza, vagy ne maradjon meg valamelyik klasszikusnál...

TRASHER





# AQUANOX 2: REVELATION



**Az első rész közepes fogadtatása nem törte le a Massive fejlesztőt, az eleinte küldetéslemeznek induló Revelation hamarosan teljes értékű folytatássá nőtte ki magát. A szemet gyönyörködtető grafikát most is a krass motor biztosítja, bár jelentős ráncfelvarráson esett át az elmúlt két évben.**

A folytatásban teljesen új karakterként (ez a tapasztalatlan ifjanc William Drake néven fut) kell irányítanunk a családi vállalkozás teherhajóját. A jó öreg Emerald „Dead Eye” Flint sem került sülyesztőbe, ez idő tájt Aqua egy egészen más pontján igyekszik menteni az irháját (a pletykák szerint a két szál a jövőben valamikor összekapcsolódik, de elképzelhető, hogy erre a fejlesztők csak az Aquanox 3-ban kerítenek sort). Szegény Drake már az első küldetésben pórul jár, egy kétségbeesett S.O.S hívásra otthagyja üresen a teherhajót, majd visszatérően megdöbbenve konstatálja, hogy távolléte alatt egy kincsvadász bagázs fészkelte meg magát a fedélzetre, és eszük ágában sincs odébállni. Drake kénytelen-kelletlen csatlakozott a társasághoz, tőlük kapja ugyanis is a megélhetését biztosító küldetéseket. Az általunk tesztelt verzió meglehetősen korlátozott ideig engedett játszani, de a hozzávetőlegesen 10 küldetés így is elegendőnek bizonyult arra, hogy felmérjük, milyen is lesz a végleges változat.

A Revelation színösszeállítása nagyot változott, a barnás-szürkés árnyalat elsőre igencsak furcsa az Aquanox (Kissé rikító) színvilága után. Kifejezetten a rajongók kérésére változtattak az irányításán is, mely a rossz nyelvek szerint leginkább víz alatti Quake-re hasonlított. Az oldalazás megmaradt, vi-

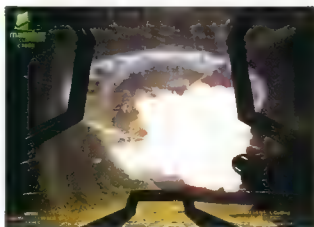
szont most már tetszés szerint bukfenchezhetünk is a tengeralattjáróinkkal. Akinek ez nem lenne elég, az választhatja a szimulátor módot is, amelyben a hajónk a fizika törvényeinek engedelmeskedve mozog. Kipróbáltam ezt a lehetőséget is, de az igazat megvallva gyorsan visszakapcsoltam „arCADE szintre”, még a leggyengébb hajó is túl gyorsan legyalázott.

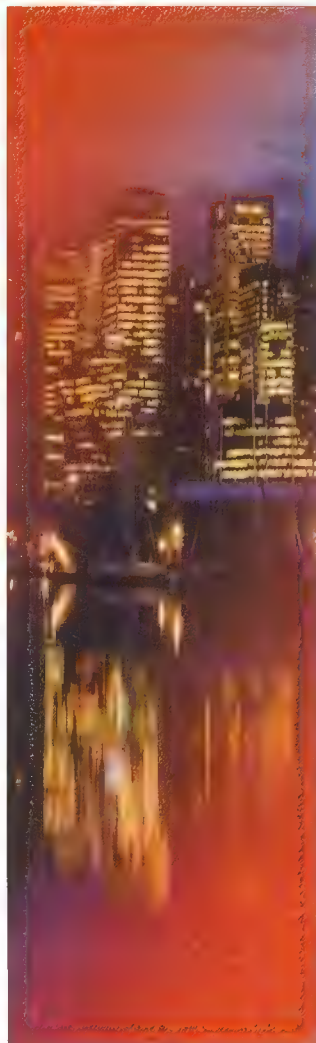
Tengeralattjáróból összesen négyfélét használhatunk, ezeket azonban először ki kell érdemelnünk (vagy bénító fegyverek használata után hadizsákmányként is a birtokunkba kerülhetnek). A küldetések teljesítéséért fegyvereket, kiegészítőket vagy pénzt kaphatunk; ez nagyban függ attól, hogy milyen hatásokkal működünk harc közben. Küldetésen belül lehetőségünk lesz titkos feladatokat

is teljesíteni, ezekért komoly jutalmakat zsebelhetünk be (fegyver prototípus, nagy erejű torpedók...). Igen komoly fegyverzenát vehetünk be a mélységben leselkedő ellenfelekkel szemben. A hagyományos gatling és plazmafegyverek mellett felbukkannak a bénító (EMP) és a lézerágyúk is, ezek nélkül esélyünk sincs a komolyabb ellenfelekkel szemben. A legnagyobb csatahajók ellen persze csak a torpedók bevetésével érhetünk el sikereket, az Aquanox 2-ben jó néhány típus közül választhatunk.

A hajókon, illetve a tengeralatti bázisokon a klasszikus kalandjátékokat idéző módon kommunikálhatunk a környezetünkkel, így juthatunk előre a történetben, illetve kaphatunk új küldetéseket. Az első rész botrányos hangszínészei szerencsére már a múlté, az új szereplők profi munkája nagyban hozzájárult a pozitív összkép kialakulásához.

A pontos megjelenésről egyelőre nincs megbízható adatunk, még a magyar forgalmazó sem tudott pontos dátumot mondani. Az biztos viszont, hogy a fejlesztők gőzerővel dolgoznak a mesterlemez elkészítésén, és ha hinni lehet a pletykáknak, akkor a megjelenéssel egy időben angol nyelvű játszható demó is felkerül az internetre. ■ **Mocsy**





Ebben a hónapban úgy gondoltam, világbeli kalandozásaink célpontját a zene hatására választom meg, és mivel nemrég vettünk részt egy emlékezőes Bryan Adams koncerten, így az ő szülőhazáját, Kanadát választottam célpontnak. Ez az ország ugyanis kedves a szívemnek, hiszen itt készültek többek között az örök kedvenceim is, és remélem, egyszer magam is ellátogathatok oda...

KANADA

made in...

# KANADA

## BIOWARE CORP.

[www.bioware.com](http://www.bioware.com)

Ennek megfelelően kezdénék is az 1995-ben „Küldetésünk a világ szórakoztatása” szlogennel alapított BioWare-rel, amely most több mint 130 embert foglalkoztat. A cég első programja, az 1996-ban kiadott Shattered Steel még viszonylag szerény, 170 ezer példányban fogyott, ám az 1998-ban megjelent Baldur's Gate számtalan díjat besöpörve több mint 2 millió példányban kelt el. Ezt követte a program kiegészítője (Tales of the Sword Coast), majd az MDK2, amely Sega Dreamcastre már 2000 márciusában, míg PC-re májusban jelent meg (sőt, egy évvel később Armageddon alcímmel, kicsit feljavított változatban kiadták PS2-re is). Még ugyanebben az évben elkészült a Baldur's Gate második része, a Shadows of Amn, amely megismétele elődje sikerét, és csaknem másfélmillió példányt vettek belőle, míg a következő nyárra kiadott kiegészítőből már „csak” félmillió fogyott. A mai napig a Baldur's Gate sorozatból 4,5 millió kelt el!

Legutóbb kiadott munkájuk az osztott sikert aratott Neverwinter Nights. Sokaknak nem jött be a körülbelül százórás egyjátékos történet, ám a multiplayer módban mind a mai napig rengetegen játszanak vele, és lassan már megszámlálhatatlan mod is készül a programhoz, így ezek után nem meglepő, nyilván mindannyian tudjátok, hogy hamarosan megjelenik a kiegészítője, amely számos újítást hoz majd a játékmenetbe is.

A cég profiljához tartozik az is, hogy motorjukat a Black Isle Studios több szerepjátékához is licencelte (Planescape: Torment, Icewind Dale I., II.)

A cég jelenlegi fejlesztéseiről részben már beszámoltunk, hiszen a 2000 júliusában kötött egyezség szerint a LucasArts-szal közösen készül az első SW

RPG, a Knights of the Old Republic, amelynek a megjelenése sajnos egyre csúszkál... Ám a BioWare műhelyében egy másik szerepjátékot is dolgoznak, amelyik még igen titkos, de lehet az E3-on lerántják róla a leplet.

## BLACK BOX GAMES

[www.blackboxgames.com](http://www.blackboxgames.com)

Talán kevesen ismerik az 1998-ban alapított Black Box Gamest, hiszen a 2000-ben az EA-hez csatlakozott fejlesztőcsapat munkáival többet szerepel a konzolos piacon. Ám mégis feltétlenül említést érdemelnek, hiszen PC-re ők készítették a NHL 2004-et és a Need for Speed Undergroundot is.

## STRATEGY FIRST

[www.strategyfirst.com](http://www.strategyfirst.com)

Erről a cégről talán Mocsy tudna igazán szívesen szólni, hiszen nagy rajongója a Disciples sorozatnak, amelyet bizony ők fejlesztettek. A québeci székhelyű, 4 fő által alapított Strategy First természetesen nem csupán fejlesztőcég, kiadóként is működik már a kezdetek kezdetétől. Az 1990 óta egyre terjeszkedő, napjainkban már több mint száz alkalmazottal dolgozó Strategy First mint fejlesztő először saját sportjátékkal (Solid Ice) debütált a piacon, majd ezt követte Man of War első, majd második része és a Disciples: Sacred Lands (1999), amelynek Gold verzióját éppen az előző számunk mellett vehettetek kezetekbe. A 2002 elején megjelent második rész a Dark Prophecy címet kapta, és ebben a hónapban ezzel csiszolhatjátok körökre osztott fantasy stratégiai képességeiteket, ami nem is árt, hiszen a nyárban két kiegészítő is megjelenik a programhoz, a Guardians of the Light és a Servants of the Dark.





A Strategy First, nevéhez illően, nem hagyta cserben a kevésbé álmódó kedvű stratégákat sem, a cég hírnevét öregbíti a tavaly novemberben kiadott O.R.B., és nyárra nekik készül a Nexagon: Deathmatch...

## RELIC ENTERTAINMENT

[www.relic.com](http://www.relic.com)

Következzen egy újabb stratégiai gyöngyszemeket készítő cég, a Relic. Az 1997-ben, Vancouverben alapított stúdió az 1999-ben kiadott Homeworlddel azonnal szílfárdan megvetette lábát a piacon, így nem csoda, hát, hogy az idei év elején már a Microsoft oldalán debütált az Impossible Creatures-szel, amelyhez éppen most készült ajándék kiadás (lásd híreinket). Jövő évre azonban másik partnert választottak, hiszen a THQ pár hete jelentette be a két cég jövőbeli stratégiai együttműködését.

## DIGITAL EXTREMES

[www.digitalextremes.com](http://www.digitalextremes.com)

Szerintem minden Pinball-fanatikus ismeri e cég nevét, de vigyázat, a csapatot nem szabad összekeverni a Digital Illusionsszal, akik szintén nagy flipperőrületek!

Az 1993-ban James Schmalz által alapított Digital Extremes shareware játékokkal vetette meg a lábát a piacon, a 10 hónap alatt fejlesztett, assembly nyelven írt Epic Pinball mindmáig szerepel a legsikeresebb shareware játékok örökös top listáján. A sikeren felbuzdulva készült el később az Extreme Pinball (amelyet már az EA adott ki), majd a csapat részt vett egy forradalmi motor készítésében is, amely végül az Unrealben debütált!

Jelenleg a cég torontói stúdiója az első Xbox programját fejleszti, míg Londonban tovább készülnek a PC-s programok, köztük a Dark Sector is.

## S2 GAMES

[www.s2games.com](http://www.s2games.com)

A film, a tudományok, a művészetek és az üzleti élet területéről toborozta össze alapító tagjait az S2 Games, akik a Silverback motor megalkotásával új szintre kívánják emelni a fantasy világok lehetőségét. Rádásul egyből új játékkategóriát is teremtenek, az RTSS-t (Real Time Strategy Shoot-

er). Megfeszített munkájuk gyümölcse hamarosan SAVAGE: The Battle for Newerth címen lesz kapható, melyet természetesen bemutatnak az E3-on is...

## BEENOX STUDIO

[www.beenox.com](http://www.beenox.com)

A 2000-ben alapított Beenox viszonylag ifjónak még a cégek között, ám azonnal kiadóként és fejlesztőként is megjelent a nemzetközi piacon. Szinte minden platformra készítenek játékokat, Xboxra is. A cég jelenleg egy új 3D technológián dolgozik, amelyet Goliath névre kereszteltek, ám emellett éppen e hónap elején jelentették be a készülő Kelly Slater's Pro Surfert, amelyet bizonyára érdeklődve fogadják majd a Tony Hawk's Pro Skater sorozat kedvelői is, akik minden bizonnyal alig várják ez utóbbit, már béta állapotban lévő program negyedik részének megjelenését.

A Beenox háza táján még nagy a csend a már rég benyitott The Vatz körül, ami valószínűleg az ehhez készülő motor (az említett Goliath) miatt lehet, de az is elképzelhető, hogy csak az E3-ra tartogatták a puskaport...

## SIR-TECH CANADA

[www.sir-tech.com](http://www.sir-tech.com)

Zárjuk a sort egy nagy öreggel! A Sir-Tech története igen régre nyúlik vissza, hiszen nem más, mint a legendás Wizardry sorozat kapcsolódik a nevükhöz. Legutolsón (nyolcadik) részét már PC-re jelentették meg, a nem is túl távoli múltban. Hatalmas lépés az 1984-es Wizardry 1: The Proving Grounds Of The Mad Overlord vektoros belső nézetéhez képest az immáron 3D gyorsítót használó, gyönyörű környezetben játszódó RPG. A Sir-Tech igyekezett az évek során lépést tartani az új technológiai vívmányokkal, ennek eredménye a legutolsó Wizardry fejezetként magáért beszél.

Ilan Currie és felesége (az alapítók) sok viszontagságon mentek keresztül, végül mindig sikerült eljuttatniuk a nagyközönséghez játékaikat, melyet a világ elsősorban jó játszhatóságukról, hihetetlen sokrétűségükről ismerhetett meg. Sok cég elismerte, hogy a Currie család felelősségének van létjogosultsága, miszerint egy nő szem aranyat ér, a játékegyéből való szó. Elég megemlíteni az első

igazán nagyot durranó alkotásukat, a Jagged Alliance-t, mely kétségtelenül az 1994-es év legjobb körökre osztott stratégiája volt, kalandelemekkel fűszerezve. Ezután eltelt 5 év, míg a Jagged Alliance 2 hosszas kiadókérés után elért a boltok polcaira, és végül (szerencsénkre) eljutott mindekihez. Sőt, a fejlesztők 1 évre rá még egy kiadásra emelték is kiipaszított magukból hozzá, amely már nem volt megfelelően innovatív, így hamar a feledés homályába merült.

Elsősorban az jelentette a Sir-Tech számára a legnagyobb akadályt, hogy mindig az utolsó pillanatban mentek el kiadók keresni. A filozófiájuk az volt, és a mai napig az is maradt, hogy szeretik a kész játékok bemutatni, nem technológiai demókra és szép rendekre hivatkozni, ha meg akarják nyerni valamelyik nagyobb kiadót. Ez 5 éves fejlesztési idő alatt eléggé nehézséges teszt a sikeres kommunikációt. Így került majdnem veszélybe a Wizardry 8 is.

Jelenleg a Jagged Alliance 3-at fejlesztik, bár a csapat egy része visszavonult. A kemény mag a kisebb anyagi nehézségek ellenére jelen van, és Currie-ék neve sokak számára örök garancia a minőségi játékokra.

Remélhetőleg rengeteg új információ birtokában, találkozunk a következő hónapban valamelyik nap sugaras, tengerparti országban! **LUX**



## AMIK HÍMARRATYAN...

### BattleGoat Studios

[www.suprememruter2010.com](http://www.suprememruter2010.com)

### Cosmologic

[www.cosmologic.com](http://www.cosmologic.com)

### Insane Logics

[www.insanelogics.com](http://www.insanelogics.com)

### SecondSun Entertainment

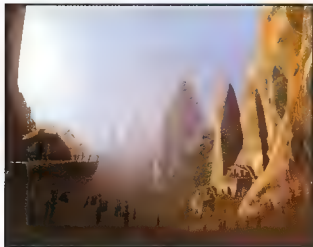
[www.secondsunentertainment.com](http://www.secondsunentertainment.com)

### Alternative Games

[www.alternativegames.ca](http://www.alternativegames.ca)

### Zap Dramatic

[www.zapdramatic.com](http://www.zapdramatic.com)



# NEIGHBOURS FROM HELL

Feljesztő: JoWood Studio Vienna > Kiadó: JoWood > Web: [www.neighbours-from-hell.com](http://www.neighbours-from-hell.com)

Mostanában, itt az új évezred hajnalán a tévéműsorokban tombol a valóságshow-láz. Bár jómagam megkíméltem magam ezek figyelemmel kísérésétől, mégis van most egy olyan változat, amelyik felcsigázta érdeklődésemet, igaz, nem a televíziók képernyőjén. Különleges valóságshow főszereplői lehetünk ugyanis a JoWood május végén megjelenő játékában, a *Neighbours from Hellben*. A „Szomszédok a pokolból” című produkciót az édes bosszú jegyében népszerűsítik, és nem másról szól, mint egy unszimpatikus kővér szomszéd idegesítéséről, miközben a szerencsétlen igyekszik élni mindennapjait...

Szerencsétlen, mondom én, hiszen mindig is gondom volt a vígjátékok megfelelő feldolgozásával, voltak filmekben olyan helyzetek, amelyeken a mozinézők dőltek a röhögéstől, nekem meg csak peregtek a könnyeim, és anyu nem tudta, mi bajom van. Így aztán kicsit ódzkodva vágtam neki Woody szerepében a show küldetéseinek, bár nem is egy szomszéd akadt már a környezetemben, akit magam is szívesen „megvicceltem” volna, hisz jelenleg is panel-lakásban lakom, így nem hiszem, hogy esetelmem kellene, mi mindenben megünnepeljük a keresztül nap, mint nap. De végül is felfogható ez hangulatnak is... és az alattunk lakó már nem köszön, szóval a jó szomszédság ritka, mint a fehér holló.

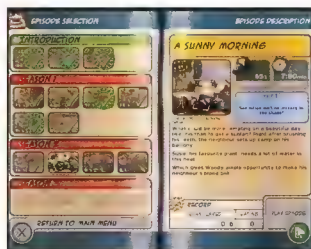


rom szezon (összesen 17 küldetést) tartalmaz, így mindaz, amit leírok, csupán pillanatkép. E néhány küldetésben (és majd a játék egészében is), nem más a feladat, mint az, hogy a szomszéd lakásában összeszedjünk és felhasználjunk mindenféle tárgyat, amellyel kellemetlen meglepetéseket szerezhetünk neki, jól felidegesítve ezzel őt, egyben örömet okozva a közönségnek. Mindezt lehetőség szerint úgy kell elkövetnünk, hogy Flabby Fatso folyamatosan dühös legyen nem hagyva, hogy a lelkiállapotát jelző mutató a nyugalmi szintre süllyedjen, így többször is az idegösszeomlás szélére kergethetjük növelve ezzel show-beli teljesítményünket, népszerűségünket.

A kezdeti bemelegítés (és oktatás) után az első szezonban még csak két szinten garázdálkodhatunk. Mint később, most is ki kell figyelnünk Flab-

by mozgását, és olykor el is kell bújunk a szekrényben (később, ha lehet, az ágy alatt), hogy elkövethezzük csinyeinket – például pillanatragasztót kenhetünk a távcsővére, összefirkáthatjuk szeretett édesanyja portréját, közvetve felrobbantathatjuk szülőnapj tortáját, bedugíthatjuk a WC-t stb. A lényeg, hogy gyorsan, Fatso elkerülve összeszedjük az összes felhasználható tárgyat, majd lehetőleg úgy helyezzuk el trükkjeinket, hogy ő az egyik dührohamból a másikba essen. A következő szezonokban már bővül a tér (megjelenik a felső szint, majd az alagsor is), és számfűlcs háziliátokra is ügyelnünk kell, hogy elkerüljük a leleplezést követő, Woody számára igen csak fájdalmas összecsapást. Szerencsére Mutt, a kutya és Chili, a papagáj is rászédhető, sőt, gyakran szenderegnek is, ilyenkor átosonhatunk az átlaluk őrzött szobán...

**ÜGVESSÉGI PUZZLE.** A játék nem túl bonyolult: néhány küldetés után kiderül, hogy egyszerű, szórakoztató ügveségi puzzle. Bár úde színlott a prog-





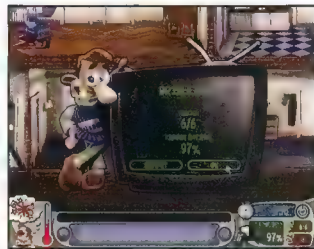
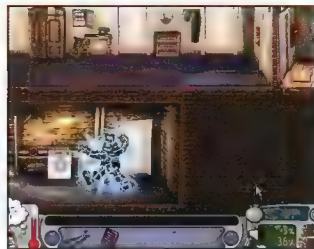
## RIVÁLIS - GHOST MASTER

A kor nyári szezonban a NFH egyetlen riválisa a tervek szerint Európában 1 héttel előbb megjelenő Ghost Master lehet. Bár a Sick Puppies programja 3D-s és több történetet ígér, tehát kevésbé puzzle jellegű, ám ötletei és humoros kivitelezése miatt bizony elcsábíthatna nem is egy játékos a NFH elől. Tippem szerint azonban az önfeléd mókára kiéhezett játékosok minden bizonnyal mind a két programot végigjátsszák majd a közelgő hőségben...

ramok jelenlegi palettáján, de hosszútávon nem tudom, mennyire lehet érdekesítő. Ebben a tucatnyi küldetésben a trükkök egy idő után nem voltak túl változatosak, igazi kihívást az jelentett, ha időlimiten belül és lehetőleg 100 %-ra akartam teljesíteni az összes feladatot (a minimum általában 70 % és bizonyos számú trükk felfedezése, aktiválása).

Valahogy többet vártam, izgalmasabb kihívást. Azt hittem, Flabby imádottnak anyja is, netán más lakók is felbukkannak a házban, az állatok kószálnak, ilyesmi. De a bugyuta fickó rendszeresen ismétli az aktuális nap teendőit, így csak mi magunk zavarhatjuk meg az események sodrását, legalábbis egyelőre.

**HANGULAT.** A játék hangulata megragadó és tagadhatatlan, a zene fergeteges. A csapat akusztikai felelőse be is vallotta, rendkívül élvezte ezt a



munkát (6 készítése többek között az Industry Giant 2 és a Bean Breakers zenéjét is). A rajzfilm-szerű grafika is rátesz egy lapáttal a hangulatra, az apró részletek jól kidolgozottak (bár zavaró momentum, hogy amikor Fatso ür kiveszi a fogorát, majd kis trükkünk nyomán felordít, mégiscsak vannak fogak a szájában)...

Jó hangulat ide vagy oda, nekem sikerült a 3. szon végére pont beleunni az egészbe. A feladatok

és a visszatérő trükkök (banánhéj kihelyezése, uveggyökök szétszórása, vízbe vezetett vezeték, tük a széken stb.) túl kézenfekvők voltak, sajnálatos monotonitást hoztak a játékba, még akkor is, ha az időzítésüket okosan kellett megváltoztatni.

Remélem, a teljes verzióban feltáruló, elkövetkező fejezetek komolyabb fejtorést kívánó trükköket és nagyobb kihívást jelentenek majd! Ez eddig erős közepes. ■ **LIV**



## TRÁPEGYSÉGEK 3 ÉV GARANCIÁVAL

### AP-450DX

- 400W kimeneti teljesítmény
- Rövidzár-, túláram-, túlfeszültség- és túlterhelés védelem
- **honosított CE** és **TÜV** tanúsítvány (száma: 211005883-0214)
- dupla ventilátoros, hőmérséklet függvényében vezérelt hűtőrendszer
- aktív PFC
- automatikus bemeneti feszültség-választs (230V / ~115V)
- 3 év garancia

\*minden modell esetében

### További modellek:

- AP-350X - 300W, egy ventilátor (hővezérelt)
- AP-400X - 350W, egy ventilátor (hővezérelt)
- AP-400DX - 350W, dupla ventilátor (hővezérelt), aktív PFC



[www.coolink.hu](http://www.coolink.hu)

# STAR WARS: JEDI KNIGHT JEDI ACADEMY



**Alig egy év telt el nagysikerű Jedi Outcast megjelenése óta, és máris készülöben a folytatás, melynek Jedi Academy lesz a címe. Érthető okokból a fejlesztők az E3-ra tartogatták a bejelentést, de azért az előzetes információk szépen kiszivárogtak. Mivel mi is nagy Star Wars-rajongók vagyunk, érthető izgalommal fogadtuk a híreket, és kicsit utánajártunk a pletykáknak.**

#### HEZDÖJÜ AZ ELEJÉN: KERETTÖRTÉNET

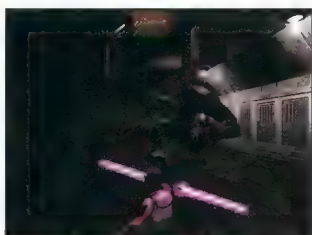
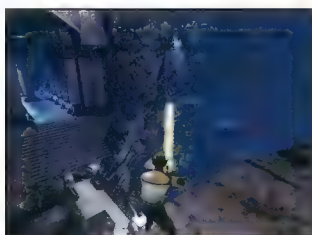
A Dark Forces óta megszokhattuk, hogy a főszereplő Kyle Katarn, a tehetséges, de kissé öntönvényű Jedi lovag (na jó, a Mystenes of Sith-ben Mara Jade is játszható karakter volt, őt a Timothy Zahn regényekből ismerhetjük igazán, ő lesz Luke Skywalker felesége). A Jedi Academyben változik a felállítás, itt egy teljesen tapasztalatlan Jedi Padawan személyesítünk meg, akit az alapok elsajátítása után egyből a mélyvízbe dobhatnak be. Ez ugyebár a Jedik között meglehetősen megszokott, hiszen éppen az Erő sötét oldalára oly fogékony zöldfűlű Anakin Skywalker bízta meg Amidala királynő védelmével, véletlenül sem valami tapasztalt Jedi mestert. A Padawanok a szokásokhoz híven a terepen szerzik meg a kellő tapasztalatot ahhoz, hogy Jedi lovaggá váljanak. Ez azt jelenti, hogy végre megszűnik a Jedi Outcast lineáris történetvezetése, most már kedvünkre választhatunk a küldetések között. A végcél persze nem változik, de az odáig vezető út nagyban befolyásolja a tanítvány jellemének a fejlődését.

#### AKHÖR SOROLJUK AZ ÚJDONSÁGOKAT...

A játék elején saját magunk választhatjuk ki a kívánt karakter fajtát (eddig hivatalosan háromat jelentettek be: ember, twi'lek, rodian), nemét, ruházatát, sőt még a fénykardjának a színét is. Ez megközelítően 2160 kombinációt jelent, lehet tehát csemegézni. A legtöbb kritika azért érte a fejlesztőket, mert csak az ötödik pályán nyílt lehetőségünk megszerezni a fénykardot. Ezt figyelembe véve az Academyben már rögtön az első küldetéstől használhatjuk a fénykardunkat, sőt lehetőségünk lesz olyan egzotikus fegyverek, illetve technikák megszerzésére, melyeket eddig csak a filmekben láttunk (duplapengés fénykard, kétkezes vívás...). Új mozgásokat, illetve kivégzéseket is kapunk, ilyen például a Darth Maul által előszeretettel használt rúgás bármely irányba. Változtattak az Erő alkalmazásain is, újak jelentek meg, illetve néhány régi módosítva lett, sőt, lehetőségünk lesz néhány Erő-trükköt párban alkalmazni. Aztán ott vannak a kü-

lönleges mozdulatok, melyeket felturbózhathatunk az Erő segítségével (a sebességünket felpörgetve fel-futhatunk a falakra, majd az ugrást aktiválva hátraszálltával érünk földet). Az első Jedi Knighthoz hasonlóan a játék közben hozott döntéseink, illetve cselekedeteink határozzák meg, hogy az Erő jó, illetve sötét oldalára állunk. Ez határozza meg a játék befejezését is, mindkét oldal képviselőjére külön végjáték vár.

**MI A HELYZET A MOTORRAL?** Itt sajnos nincs túl nagy változtatás, az Academy még mindig a Quake III: Team Arena erősen módosított grafikus motorját használja. A Raven ugyan mindent elkövet annak érdekében, hogy ebből kihozza a maximumot, de bizony a rozsdá mára már elkezdte ezt a remek engine-t (mostanában kicsit elkenyészettek minket az Unreal Warfare motoros játékokkal). A fejlesztők mindent beleadtak: a Soldier of Fortune II-ből megismerhetett Ghoul II és ARIÖCHE (ez volt







#### Dark Forces - 1994

A LucasArts belépője az FPS piacra. A Doom motor helyett saját engine-t fejlesztettek hozzá olyan (akkor még) különlegesnek számító lehetőségekkel, mint a lefelézés, ugrás vagy guggolás. 14 órás pálya biztosította a hosszan tartó játékmenetet, sajnos azonban a többjátékos opció kimaradt.



#### Jedi Knight - 1997

Kyle Katarn immár teljes 3D-ben „pompázik” az új Star Wars FPS-ben. A LucasArts ismét saját fejlesztésű motorral próbálkozott, ekkorra az id Software előnye már egyre jelentősebb volt ezen a téren. Az átvezető animációkat igazi, élő színészekkel vették fel, akkor még hittek az FMV-k sikeres jövőjében. Újdonság a multiplayer lehetőség.



#### Jedi Knight:

##### Mysteries of Sith - 1998

A Jedi Knight kiegészítője 14 új szintet, egy új játszható karaktert (Mara Jade), 4 új fegyvert és 5 új Erő-alkalmazást hozott. Javították a grafikus motor képességeit, bizonyos grafikus kártyák segítségével már képes volt színezett fények megjelenítésére. Kiváló zenéje John Williams klasszikus filmzenéjére épült.

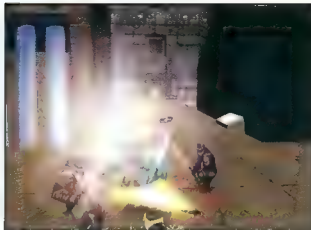


#### Jedi Outcast - 2002

A sorozat legfrissebb darabja, a tavalyi év nagy szenzációja (mellesleg a LucasArts egyik legnagyobb bevételét biztosító játéka). A Quake III módosított grafikus motorjára épülő játékban ismét

Kyle Katarné a főszerep, de mellette olyan ismert karakterek is felbukkannak, mint Luke Skywalker vagy Lando Calrissian.

felelős a SOF II külső tereinek megjelenítésért) rendszerek mellett a rongybaba (rag doll) hatás is helyet kapott a játékban. Ez felelős azért, hogy a karakterek hatáloakor az esésük fizikája a lehető legélethűbb legyen. Az UT2003-ban és a Raven Shieldben találkozhattunk már ezzel a megoldással, ott a Karma engine dolgozott ezen a részen. Megfelelően használva ezt a lehetőséget a karakterek végtagsai már nem lógnak bele a falba, így a játékélmény ezzel is növekszik. Az előzetes képek alapján azonban egészen biztos, hogy órási előrelépést fogunk látni mind a belső-külső terek, mind a különböző karakterek kidolgozása terén.

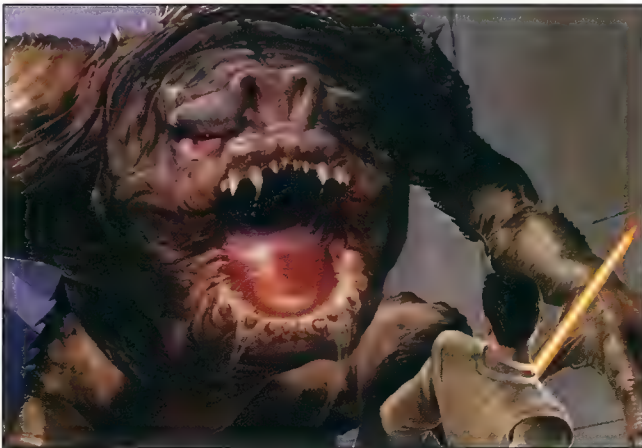


#### MEG, MEG, ENNEL TÖBBET AKAROK TUDNI!

A képeket látva megdöbbenéssel konstatáljuk, hogy a Jedi visszatér egyik meghatározó lényre, a Rancor felbukkan az Academyben. Jabbá kedvenc háziállata ugyan szerepelt már a Mysteries of Sith kiegészítőben, de most azért nagyságrendekkel jobban néz ki. Amennyiben hinni lehet a híreszteléseknek, úgy a Rancor mellett további „nagy méretű” szörnyekkel is találkozhatunk. Már csak reménykedni tudok abban, hogy a Wampa jellegű is köztük lesz...

A Jedi Outcast egyik legemlékezetesebb pályája az volt, ahol végre az irányításunk alá vonhattunk egy AT-ST-t (Chicken Walkert). Az új részben is szerepel majd járművezetés, erről azonban bővebbet csak az E3 után tudhatunk meg.

Sajnos egyelőre csak ennyit sikerült megtudnunk erről az erősen sikergyanús alkotásról, de vizsgáltain minden leendő Jedi lovagot az a tudat, hogy az őszi megjelenés már nincs is olyan messze. Megbízhatunk az alkotóban, akik ha csak a Jedi Outcast szintjét érik el, már akkor gazdagabbak leszünk egy klasszikus Star Wars játékkal. Nagyon úgy néz ki, hogy a LucasArts végre kezd összezszezni magát, és a sok gyengécske Episode I-II szoftver után végre igazi játékokat adnak ki a kezeik közül. Ezt mutatja az igen erős E3 felhozatal is, ahol olyan címeket állítanak ki, mint a Star Wars Galaxies, a Full Throttle II, Secret Weapons over Normandy vagy a Knights of the Old Republic. Lehet, hogy hamarosan új X-Wing szimulátor is lesz? **Mocsy**



# RED FACTION II

Fejlesztő: Outrage Games | Kiadó: Sega

**A Red Faction első része hamar igen népszerű lett a játékosok körében, köszönhetően néhány olyan újtásnak, mely kiemelte kortársai közül. A kiadó, látva a konzolok és a program sikerét, úgy döntött, hogy a játékot elérhetővé teszi a nem PC-s társadalom számára is. Így hát nem sokkal később a Playstation 2-tulajok is hátukra vehették ama virtuális diktatúra megdöntésének nehéz terhét.**

**Aztán jöttek a hírek a második részről, de úgy tűnt, hiába a nagy siker, a folytatás csak a Sony gépén jelenik meg. Ezt a hírt akkor még nagy felhőrdülés követte, hiszen a PC-sek úgy érezték, velük bizony kitoltak. Ám, ami késik, az gyorsan elavulhat – tartja a mondás. És végül a konzolos megjelenés után jó fél évvel, de a számítógépes népség is kezei közé kaparinthatta a régen várt folytatást. Majd rájönnek – én is árnyékra vetődtem...**

A történet – minő meglepetés – az első rész után játszódik valamivel – egészen pontosan öt évvel a marsi lázadás után. A helyzet nem nevezhető rózsásnak itt, a Földön sem. A légszennyezettség mérhetetlen mértékű, a férfiak messzi, értelmetlen háborúban harcolnak, a lakosság romos, lakhatatlan épületekben húzza meg magát nyomorogva. Ám a korrupt kormány kezében levő média folyamatosan sikerekről, győzelmekről és felvirágzásról beszél – és ne felejtjük ki Sopot kancellár istentését sem. Ezt a zavaros helyzetet bonyolítja tovább

az a nanotechnológiának nevezett fejlesztés, mely segítségével a katonák emberfeletti erővel ruházhatók fel, és amely – természetesen – úgyszintén Sopot kezébe kerül.

A helyzet természetesen megoldásért kiált. A nép felszabadítóra vár. Egy hazafira, aki felszabadítja őket – úgy, ahogy azt valaki a Marson is tette. És úgy tűnik, nem kell sokáig vámiuk, hiszen a hős már itt is van, készen arra, hogy rettentő fegyverzenáját bevetve előzze ezt a pofátlan, piti kis despotát.

jól bevált billentyűzet + egér kombót lecserélné bármiféle joypadre.

Az egyszemélyes móda kattintva elsőként a bevezető animációt láthatjuk. A történet első felében tevékenységünk arra irányul, hogy megdöntsük a diktátor uralmát.

A siker után sincs pihenés, mert ekkor szerény csapatunk néhány tagja ellenünk fordul. Valamért úgy gondolják, hogy a szegény, de becsületes életmód nem túl vonzó számukra, ők inkább a hatalmat és a gazdagságot választanák. Ekkor a csapat két része szakad, és egymással kap hajba. A játék stílusából pedig adódóan egyenesen adódik, hogy e vitában a fegyverek lesz a szó...

Még mielőtt nekilátnánk a világmegmentésnek, ugorjunk el kicsit kótárszni a beállítások és a menük között. Ezek nézegetésekor engem egy halvány „hol is vagyunk most” érzés fogott el (azok a konzolos idők!) lévén, hogy a keretrendszer inkább a videójátékok, mint a számítógépek világához lett igazítva. Ennek ékes példája a „gamepad” lehetőség volt – ilyen nem sűrűn látunk fps-ekben. Sőt, nem is tudok olyan PC-s emberfiáról, aki a





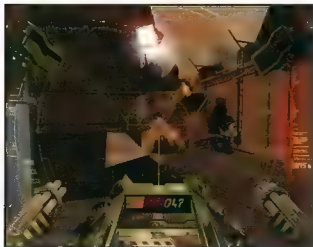


gos horkolásra serkentén csak a játékost. Ezt elkerülendő, némi járműves puff-puff is bekerült a tevékenységi körünkbe. Repülő, tank, tengeralattjáró és a Battle Armornak nevezett, mech-szerű harci páncél sztereopel a palettán. Ezek lövegtornyába ültetik be a T. Játékost, adrenalin szintjét fokozandó – véleményem szerint kevés sikerrel.

A percek és a pályák múlásával körvonalazódott bennem a követendő taktika: nem érdemes megtisztítani a helyszíneket, csak rohanjunk rajtuk keresztül. Az ok egyszerű: az ellen nem bír elfogni. Ha megállunk valahol, életünk és lőszerünk végéig puffogtatunk, ők akkor is jönnek, illetve teleportálnak hosszú, tömött sorokban. Iszkoljunk tehát a cél felé, és közben kapkodjunk fel a cuccokat, amelyekre szükségünk lehet.

Talán a fegyverzerenál az, ami megfelel a stílus követelményeinek, hiszen a játékban 17-féle gyilkosszárszám áll rendelkezésünkre, kezdve a kis pisztolytól a személyelhárító rakétáig. A kiegészítő cuccok terén már nem állunk ilyen vitézül, mindösszesen a gyógycsomag képviseli a típust.

Néhány keresetlen szó a mesterséges intelligenciáról. Az már ugye kiderült, hogy eddigi egysezményes kommandónk a jelen epizódban kiegészült öt további specialistaival, akik segítik szerény személyünket a felszabadítás felé vezető göröngyös úton (utána már nem mindegyik ilyen lelkes). Am túl sokat ne várjunk tőlük, sajnos, a Teremtő igencsak IQ-lightra



programozta őket. Az még a jobbik eset, ha ész nélkül rohannak előre, és lövetik le magukat. Ám sokkal idegesítőbb, amikor a szűkebb helyeken biogátat képeznek testükből ezzel okozván értelmetlen halálunkat. Az életetjük nagyságára sem lehet igazán rájónni. Hol nem fogta őket a golyó (én már rég fekdöttem, ő még vígan időzött), hol pedig egy bokán nügástól is jobblétre szenderütek. Ám, még mielőtt sajnálkoznánk a haláluk

miatt, keine pánik, és a következő színen már ismét vígan osztják az ellent.

De ne aggódjatok, ész dolgában nem jártak jobban az ellenfelek sem. Ők a legtöbb esetben az orosz taktika szerint küzdenek, amelyik azon alapul, hogy nekünk rontanak nyílegyenesen, és reménykednek benne, hogy többen vannak, mint amennyi a löszérünk. Az a néhány, amelyik megpróbál „okosan” csatázni, sem teszi valami fényesen. A taktikájuk kimerül abban, hogy ki-kugrálnak a fedezék mögül, és onnan lövészkednek. De teszik mindez olyan kiszámíthatóan, hogy esélyük sincs a túlélésre.

Ahogy haladunk előre a játékban, úgy nyílnak meg különféle rejtett elemek is, melyeket a galéria alatt tekinthetünk majd meg. Azért ne gondoljunk, hű, de nagy dolgokra, eget rengető extrákra. A már megismert fegyverekről, ellenfelekről kapunk részletes leírásokat, netán nyerünk egy-két rajzolt képet. Sovány jutalom azoknak, akik végigküzdi magukat ezen a programon.

Az egyjátékos mód mellett ott a multiplayer lehetőség is, amely azonban egy versenyfábanhoz hasonlítható a leginkább – lévén, hogy pont a lényeg hiányzik belőle. Hiába a hétféle játékmód, ha ellenfeleink csak a gép által irányított, unimintelligens botok lehetnek csak, humán tényező rajtuk kívül nem léphet a színe. Ez igencsak érthetetlen a PC-s társadalom számára, hiszen a csoportos pozízkodás még a gyengébb játékokat is meg tudja színesíteni.



A program képviselője is igen... khm... érdekes. Egy-némely helyszín megjelölő módon színvonalasra sikerült, de a legtöbb esetben csak szegényes textúrákkal borított, konzol-ízű látvány tárul a szemünk elé. Ha megfigyeljük az ellenfelek és a civilek kidolgozottságát, akkor a korszerűtlen, elnagyolt grafika még szembetűnőbb. Pedig a változatos, alapvetően hangulatos helyszínek megfelelő alapot adtak a grafikusoknak, de úgy tűnik, ők igencsak lusták voltak dolgozni.

Ott van még a pályák „szétrombolhatóságának” ügye is. Ami az első részben még elegendő volt, az a múlt idő fényében már igencsak gyengécskének tűnik. A legtöbb esetben csak ott és csak azt rombolhatjuk le, ami a továbbjutáshoz szükséges – de azt is csak meghatározott módon.

A játékon dolgozó programozók közül talán a hangeffektéért felelős gárda az, aki megérdemli a fizetését. A zenék legtöbbje ugyan kísértetiesen hasonlít az első részben hallhatókra, de a különféle hanghatások eléggé eltávolítottak, oda illőek.

Mit is mondhatnék még... Jót nem tudok, rosszat pedig kapott már eleget. A konzolos szülők elavult génállománya a program minden területére rányomja a bélyegét. Néhány percnyi játék után az a gondolat kezdett körvonalazódni a fejemben, hogy én valmit nagyon elrontottam az előző életemben, és most büntetésül ezt a prógát kell tesztelnem.

Az első rész nagy sikere itt biztosan nem fog megismétlődni. Az egész játékról sűt, hogy ez csak egy Playstationról, hirdetésében átportolt változat, amelynek esetében nem figyelték oda a PC-ben rejlő lehetőségek kihasználására. Ajánlani nem merem senkinek, még a könnyed kis szórakozás reményében sem. A Red Faction 2-től sokkal többet vártam... ■ ■ ■ B-CHROME

## > ÉRTÉHELES

grafika	18/25
zene/hang	19/25
játékmechanika	19/25
összesítés	2/5

PRO hat, jobb mint a fegyverrel való.

MONITOR lineáris játékmenet, átszítja, hogy csak konzolos konverzió, felelhet az egész

## > CO PELLÉLET

MONITOR lineáris játékmenet, átszítja, hogy csak konzolos konverzió, felelhet az egész

## > ARÉNA

MONITOR lineáris játékmenet, átszítja, hogy csak konzolos konverzió, felelhet az egész

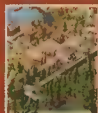
# TROPICO 2: PIRATE COVE

Felkészíté: Frog City > Kiadó: Take 2 > Web: www.tropico2.com



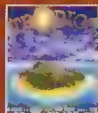
R. G. Chambers, a népszerű angol író, a legújabb regényében nem másról, mint a 18. században a Karib-tengeren uralkodó kalózságról és az ottani politikai csatározásokról ír.

Az észak-európai Hanzs városok kereskedelmi életébe vezetett a járvás. A napóleoni háborúk és a francia forradalom után a Hanzs városok a franciaországi Hanzs városokhoz csatlakoztak, és a franciaországi Hanzs városokhoz csatlakoztak, és a franciaországi Hanzs városokhoz csatlakoztak.



Az észak-európai Hanzs városok kereskedelmi életébe vezetett a járvás. A napóleoni háborúk és a francia forradalom után a Hanzs városok a franciaországi Hanzs városokhoz csatlakoztak, és a franciaországi Hanzs városokhoz csatlakoztak.

Az észak-európai Hanzs városok kereskedelmi életébe vezetett a járvás. A napóleoni háborúk és a francia forradalom után a Hanzs városok a franciaországi Hanzs városokhoz csatlakoztak, és a franciaországi Hanzs városokhoz csatlakoztak.



Az észak-európai Hanzs városok kereskedelmi életébe vezetett a járvás. A napóleoni háborúk és a francia forradalom után a Hanzs városok a franciaországi Hanzs városokhoz csatlakoztak, és a franciaországi Hanzs városokhoz csatlakoztak.

Az észak-európai Hanzs városok kereskedelmi életébe vezetett a járvás. A napóleoni háborúk és a francia forradalom után a Hanzs városok a franciaországi Hanzs városokhoz csatlakoztak, és a franciaországi Hanzs városokhoz csatlakoztak.

**HAJÓNAPLÓ HIEGŐSZÍTÉS.** 1649 november. Kalandos és veszélyes út jártam hosszú éveken át, mire a Karib-tenger legnagyobb kalózlegendái közé emelkedtem nevem. Életem korai szakaszán kerültem az amerikai gyarmatok főútvonalára. Az esemény nem volt éppen rózsás, hiszen egy ültetvényen kényszermunkára ítélt, megszakadt addig gondtalan életem, amit szerencséjéből tartottam fenn. A sors írója azonban, hogy éppen itt ismertem meg azt a személyt, akinek köszönhetően ma saját szigetemen vagyok élet és halál ura.

Charlotte De Bery volt a neve. Eleinte nem hittem szavának, amely folyton kalózkiról, kincsekéről és eldugott titkos szigetéről szólt. Minden története azonnal igazolást nyert, mikor a titokban ültetvényt, sérült szűnő fedetétén megszöktünk az ültetvényről és épphogy elérünk egy csekély kalóztelepre.

1650 január. Charlotte Hispaniolára készült a hajót kivájtani. Hogy az utat kibírja a sérült hajó, szükségünk volt az itt lévő iszákos és szervezeten banda segítségére is, akik sórért cserébe bármire készek voltak.

Első erőpróbam volt ez, mikor utasítást adtam nagyobb kukoncaültetvény művelésére. Ezután felépítettünk egy sűrű szőnyeg, ahonnan a kukoncafelelősebből az alacsony igényű matrózok torkára való habos nedű került ki. Charlotte elhajózott, magam pedig szinte észrevétlenül a sziget nyelőlött kormányzója lettem. Elkezdődött rendbe tenni ezt a korszékelt. A rabok és a matrózok féken tartása egészen más hozzáállást követelt meg. Míg a rabok számára a rettegést kell fenntartani, a kalózk minden gyarló igényét ki kell elégíteni, ami végül mégis rendet teremt ebben a törvények felett álló világban. A kikötő köré kocsmákat, szerencsebarlangokat és örömtanyákat építttem. Itt aztán gondoskodtak arról, hogy az érszényüket fitogtató kalózkod, a sörszagú tyomrákon elherdálják véres munkájuk eredményét. A mértéktelenség és kőosz eme -egyből remek-fertőtől elküldönve hoztam létre a foglyok munkahelyeit, ahol a vigalmi negyed ellátásán fáradtak. A partközeli hajókat felülkeltő zátányok minden vihart követően gondoskodtak újabb rabokról, kiknek segítségével

végre elkezdhetünk készülni Charlotte visszatérésére. Hajóroncsok tatyáiból ácsolt rendezőidám szomszédságában felállítottuk első vasbányánkat. A kovácsműhelyből kardok kerültek ki, de ágyúk ontásához nem találtunk hozzáértő foglyot. Hiába volt őrtorony, egy végletekig megkeseredett brit származású fogolynek sikerült megszöknie a szigetről, aki felehetetlen épségben eljutott az Angol flottához, felfedve rejtünk helyét. Időközben visszaérkezett Charlotte egy immár méltóságteljesen ringatózó szűnőre.

1650 május. A sűrűlő a szárazföldön is billegő martalócok ujjongva fogadták első portyánk tervét egy spanyol kereskedelmi útvonalon. Az ágyúk nélküli veszélyes ki-ruccanásnak két spanyol gálya esett áldozatul. A zsákmány négy ágyú mellett ládányi aranyat és számos foglyot tett ki. Sűrűben, képzett emberekre volt szükségünk, így a környező vizek felderítését egy ágyúontásához értő memők, egy szakács és egy farmer elrablásával tartottuk. Az új foglyoknak hamar találtunk munkát, aminek eredményeképpen papaya és banán is került a söntések asztalára, valamint hozzáállhatunk a hajó ágyúkkal való felszereléséhez.

## TORTUGA A LEGENDÁS VÁLÓSAÓ

A mai Haiti és az akkori Tortuga közelében fekszik Tortuga, a mindössze 300 km<sup>2</sup> területű sziget. A XVII. sz. elején telepedtek meg rajta az első kalózkod, egy francia bukanér vezetésével. A teknősbéka nevet viselő sziget mellett idővel minden más kalózkodáspont híre elhomályosodott. A szigetet övező zátányok mindössze egy ponton nyújtottak helyet kikötőknek. Természetes védelme mellett közel fekvő a spanyol ezüstfőttők útvonalához. A zsákmányokból egész flották verődtek össze, melyek már a kikötők és városok nyugalma is bizonytalanra tették.

A földalatti megemelt sziklaszikre mögött virágzó kereskedőváros alakult ki, ami a gyarmati viszonyok rendezéséig számtalan bűnözőnek, katonaszökevénynek és gyors meggazdagodást kereső kalánvágyó alaknak nyújtott megélhetést.





1650 november. A további portyák által egyre jobban felhívuk magunkra a kereskedelmi útvonalakat őrző flották figyelmét, így a portyák egyre több áldozatot követeltek. Egy napon elihagytam kalóz életem bölcsőjét, hogy egy új, lakatlan és ismeretlen szigeten megalapítsam Kalózkirályságomat.

**AKHOJ! PART A LÁTHATÁRON.** A Pirate Cove a Karib-tenger kicsi, sok térképen nem is szereplő szigeteire vezeti el a játékosokat. A XVII. század legendás kalózkirályához méltó birodalom életébe csöppenhetünk bele, laza erkölcsű matrózokkal, munkára fogott rettegő rabokkal, a három e tájt gyarmatosító nagyhatalom kezességében.

A Tropicó első részének sikere sarkallta a fejlesztőket, hogy a kidolgozott stratégiai motort új konténerbe öltöztetve elkészítsék a folytatást. Aki már átélté a diktátor szerep örömeit, annak ismerős lesz a játék, hiszen a felület maradt a régi.

A kalózsziget fejeként az építkezések irányításáról kell gondoskodnunk, a szigetlakók életébe azonban közvetlenül nem avatkozhatunk be. A pálmákkal tarkított, homokos fővenyre szegélyezett szigetek folyamatosan

gyarapodó népességre két része oszlik. A kiemelt csoportba a kalózok tartoznak, akik feladata hajóra szállva különböző jellegű portyákon helytállni. A másik, jó esetben népesebb csoport a foglyoké, akik az építkezések, termelések, szolgáltatások aktív résztvevői. A rend addig áll fenn, amíg mindenki végzi a maga dolgát. A foglyok kucorikát termel, vasbányában güröli, a kalóz népség pedig a „társalkodó” lányokat látogatja és sört, rumot vedel. Ha azonban valakinek a tűrképessége alá süllyednek körülményei, akkor az felhagy rendes te-

vékenységével és mindenféle ostobaságokat kezd el művelni. A foglyok jobb esetben csak megszökök szigetünkről, rosszabb esetben lázadást szít, minek után egy tutajon, szigetünkől egyre távolabbra hanyódva ébredünk kedvenc papagájunkkal. Az elégedetlen kalóz kötekszik és kocsmái késéseket rendez, vagy szintén fellázad. A foglyok és kalóz egymásnak gyakran ellentmondó igényeinek kielégítésére kell az építkezéseket szervezni. Az irányítást pedig csak akkor tarthatjuk kezünkben, ha a félelem, a rend és a káosz a megfelelő személyekre a megfelelő mértékben hat. Ennek a kétnyelvű egysüllynak a megteremtése jelenti a játék fő kihívását.

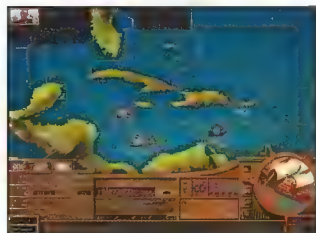
**VITORLÁHAT FEL!** A Tropicó 2 három módját is kínálja a játéknak. A „hajórárt”, tizenhat kis sztorival körített feladatában folyamatosan bontakoznak ki a játék lehetőségei, felhúozható épületei.

A különálló játékok között a játékos akár maga is beállíthatja valamennyi a sziget életét befolyásoló tényezőt, ezzel új és új szigeteket létrehozva. Kezdjük bárhol is, minden esetben csekély forrással, emberrel és épülettel kell

kezdenünk a feladathoz. Ez talán a gazdasági stratégiákban elkövethető leg-súlyosabb hiba. Szerencsére gondoltak azokra is, akik hamar ráunnak a lassú, keserves kezdő lépésekre. A szigetberendezéssel felhúozhatunk előre minden szükséges épületet, beállíthatjuk a játék feltételeit, így a játékokat mindjárt a fosztogatás kellemesebb élményeivel kezdetű. A lényeg persze ekkor sem változik: egy sziget, egy cél, meghatározott idő.

A kor, a helyszín és a szereplők okán nehéz megállni, hogy a játékot ne hasonlítsam össze egykori kedven-

cemmel a Pirates!-el. Sajnos azonban nyilvánvaló, hogy itt két műfajról van szó. A Microprose egykori klasszikusában nem volt lehetőség kalózfészek építésére. A Tropicó 2-vel játszva azonban fájón hiányoznak a Pirates! akciói, kalandjai. Hiányoznak a flottái, az eldugott kis szigetek, a városok ostromai, zsákmányolható hajói, titokzatos térképrészletei.



Telhetetlenségem okán keletkezett fanyalgásom helyett inkább lássuk, milyen forrásokkal kell sáfárkodnia annak, aki kampókezt már kicserélte a billentyűzet használatához és papagáját felültette a monitor sarkára.

**HARÍSITO A DESZHÁTI!** Az épületekhez és a hajókhoz szükséges természeti kincs a szigeteken általában bőven áll rendelkezésre. Mindössze egy favágó táborra és egy fűrésztelpre van szükség kiaknázásához, a deszka előállításához. A fejlettebb épületekhez és a hajókhoz a deszkát némi pénzzel is ki kell egészíteni. Ez utóbbi forrása már nem annyira könnyen elérhető, mint





a fák törze. Mivel a rejtőzködés lényege a külső kapcsolatok kerülése, ezért kereskedelem nem jöhet szóba. A spanyolok, britek és a franciák viszont bőven vannak javaknak, hiszen ezidőtájt éppen az új világ kifestésén munkálkodnak. Európa felé tartó hajóik és fejlődő tengerparti

kereskedelmi telepük készséggel átadják javaikat, ha találkozhatnak halálfejes lobogó alatt hajózó, szabályokkal hadonászó martalócainkkal. Tekintve, hogy a kalózbecsület megköveteli a zsákmány egyenlő felosztását, a matrózokhoz is jut pénz bőven. Ez persze a kikötő mellett szórakoztató létesítményeken keresztül ugyancsak hozzánk kerül.

A harmadik nyersanyag - merthogy a kettő az állítólag túl kevés - nem más, mint a fegyverek alapanyaga. A vassbányából kikerülő ércet a fázhoz hasonlóan először feldolgozzák, ezután készülhet belőle kard, ágyú, muskéta. Keleti nyersanyag birtokában már csak türelem és idő kérdése, hogy felépüljön a Karib-tenger leggazdagabb kalózszege. Ez az idő persze gondjainkat is folyama-

tosan halmozza. A kezdetben elégedett embereink folyamatosan vesztenek lelkesedésükből, ha nem tudnak igényeiknek megfelelően élni. Márpedig minden igényt nem lehet kielégíteni.

### 'HAPITÁNY! TUD RÓLA, HOGY A SZIGETÉN HEVÉS A FIATAL FEHÉRNÉP?'

Nos igen, ez gyakran nem csak a kalózszegek problémája. Ott azonban súlyos hiányság. Az embereket nyomasztó gondokat, személyenként is alaposan szemügyre vehetjük. Megtudhatjuk ki-fia-borja, mihez men-

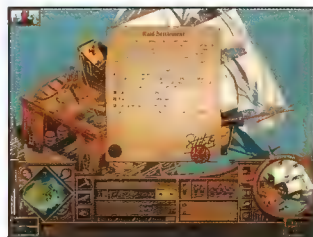
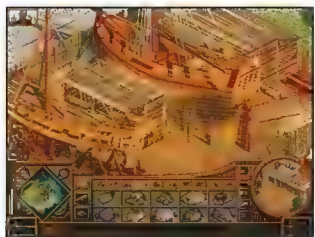
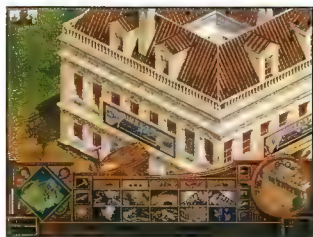
nyire ért, mivel mennyire elégedett, mit csinál éppen, sőt mik a gondolatai. Mindez a gondoskodásnak olyan személyreszabott, már-már anyai módját nyújtja, ami kalózhöz nem méltó, bár a diktatúrákban persze alapvető (Tropico1 maradvány). A rengeteg statisztikai kimutatás, a bő lére eresztett naplók kissé túlzónak és fölöslegesnek tűnnek. Végül kiderül, hogy elegendő azt tudni, melyek a leginkább szükségletek és kik állnak a legközelebb a lázadáshoz? Ezeket egy pillanat alatt leolvashatjuk a bal alsó hangulatjelző csíkokra

klikkelve. Nem kell a regényünket össze-vissza lapozgatni. (Hiába a könyvjelzők, meg a tartalomjegyzék, én mindig eltévedtem benne.)

A problémák egy részét bizonyos épületek megléte orvosolja, míg másfélék esetében valamilyen termék előállításá segít. A foglyok megnyugvásában sokat segít a vallásgyakorlás, melyhez templomot kell emelnünk. A kalózk szomját persze egy ivó megléte önmagában nem oldja. Szükség van itala is, amit más épületekben állítanak elő. Közös szükségleteket, mint az evés, alvás a két csoport külön helyen enyhíti, de a rendről megfelelőek foglyok némelyike előszeretettel látogatja a szerencsebarlangokat, vagy akár a társalkodónőket. Ennek oka nem más, mint a kísértés. A kalózk kedvelt épületei anarchiát és káoszt árasztanak magukból, míg a raboknak szánt intézmények fegyelmet és rendet. Egyes foglyok munkahelyi ártalomként anarchiának vannak kitéve, ami rossz hatással van öntudatukra és főként fegyelmükre. Az ilyen alakokat felszabadíthatjuk, hogy vidám kalóz váljon belőlük.

Node térjünk vissza eredeti gondunkra, a fehérrnépre. Fontos, hogy ha egy fiatal hölgy érkezik bármilyen okból szerény szigetünkre, ne engedjük, hogy kis kezét a kapanyél törje fel valamelyik farmon. Irányítsuk mindjárt egy kikötő közeli lebuja. Ezután már csak vigyorgó fejrel (szó szerint) a kocsnába távozó kalózkokat fogunk látni.

**SZÁRAZFÖLDI PATHÁNYOK.** Ha jól végezzük dolgunkat a foglyoknak csekély esélyük marad arra, hogy a







szigetet elhagyják. Belenyugvással végzik dolgukat valamely munkahelyen, vagy ha nincs rájuk szükség, engedelmesen visszavonulnak a kőterbe. Minden épületben meghatározott személyzet dolgozhat. Számos helyen, egy fő kalóz felügyelheti a munkát, a nagyobb hatékonyság érdekében. A yersanyagot, terméket igénylő épületekben szintén egy fő hordár dolgozhat, aki gondoskodik a beszállításról. A sörfőződében például fogja a kiskocsiját és elballag a legközelebbi kukoricafarmra, majd felpalok és visszamegy. Akkor is elvégzi ezt, ha csak egyetlen adagot talál. Emiatt főleg nagyobb távolságokban, nagyon legyengülhet az épületek teljesítménye. A sör folyamatosan készül két négy fogly által, amit a kocsmák hordárai szállítanak el. Fontos, de elég nehezen kivitelezhető, hogy a termékek felhalmozódjanak az előállítási helyen, mert csak így lehet hatékony a hordár, akinek számát nem lehet növelni. Bizonyos feladatoknál meg van határozva a fogly nem. Bár lehetnek női kalózok, mégiscsak a sötét középkorban járunk.

Számos helyen ráadásul szakképzett személyzetre van szükség. Nélkülük nem is építhetünk meghatározott épületeket. Dohányfarm csak farmer keze alatt működhet és csak dohányyárus csinálhat belőle szivart. Ágyút csak mémők önthet, tavema csak szakácskal működik. Az épület egyes munkahelyeiről kirúghatjuk a foglyot és akár le is tilthatjuk a munkahelyet, hogy más ne tölts be (SHIFT+klíkk). Körülményesen bár, de ezzel a módszerrel szabályozhatjuk a termelést, és irányíthatjuk a munkaerő felhasználását. Mindezek eddig

tisztán gazdasági problémákat vetnek fel, pedig a kalózköről szóló legendák kalandokkal és sok-sok vízel vannak tele.

**HORGONYT LE!** Hiába minden erőfeszítésünk a szigeten, a kalóz igazi otthona mindig a tenger marad, hajója fedélzetén. Hatféle hajót építhetünk a csónakvitorlás sznautól, a 26 ágyús, háromboccs fregatton keresztül a spanyol galleonig. Felhasználásukat tekintve a fő különbséget a zsákmány mennyisége jelenti. Természetesen a nagyobb hajók nagyobb ráfordítással lehet felszerelni, de már a szélről dagadó pompás vitorlázatuk látványán is megéni a rabok fáradtságát.

A leggyakrabban portyázás mellett felderítésre, rabok begyűjtésére is adhatunk utasítást. Ugyancsak egy külön kifizetést kell kényszeríteni akkor is, mikor egy meghatározott szakemberre van szükségünk. A hajók háromféle fegyverrel is szerelhetők fel. A kard, az ágyú és a muskétaszámlata egyre alacsonyabb kockázattal jár a rajtaütések során, míg rendre csökkenik is az életben maradó foglyok száma. A kifizetés előtt meghatározhatjuk oszálékunk mértékét, de a visszaérkező hajó naplójába a teljes zsákmány összege kerül be. A hajók célpontjait egy taktikai térkép segítségével tervezhetjük meg, mintha valami kalóz Risk tábla lenne. Miután a hajó elhagyta a kikötőt, az emberekhez hasonlóan nekünk már nincs beleszólásunk a portyák kimenetelében.

A egész kalózkodás olyan, mintha utazóügynököket küldjünk ki mosóporral, aztán megátjuk, mennyit tudtak eladni.

A Tropicó egy hangulatos új színt vitt a gazdasági simék tengerébe. A Pirate Cove-al sikerült a fejlesztőknek tovább csiszolni a játékménetet, ami sokat egyszerűsített, de talán még nem érte el az ideális szintet. A kalóz éra nagyon sok elemét sikerült becsémpészní ugyan a játékbá, mégis sokminden maradt, ami játék közben, a „de jó lenne...” kezdetű mondatokban formálódik meg. Ha tudomásul vesszük, hogy ez egy álmalépítő stratégiai játék, akkor nem lehet benne csalódni, mert valójában egy igazi kincs, amit nem is nehéz felfedezni.

A kocsmadalkokkal vegyített kítőnő hangulattal árasztó zene, még órák alatt sem válik unalmassá. A grafikai hiányosságokról pedig még annál is előbb megfeledkeznünk. Éppen ezért megjegyzem, hogy kár az épitkezősek, és az üzemelő épületek animációjának hiányáért, kár a ágyúöntőnél készülő gyalogság ágyukért, kár a folyamatosan kifeszített vitorlákrért...

A legenda szerint egyszerű eljón majd a játék, amely a Tropicó2 és a Pirates! minden lehetőségét egybeolvasztja és megagyonyört okoz mindannyiunknak, addig is bátran vegyük ki részünkét a védtelen teherhajók rakományából. Ahoj! ■ ■ ■

## > ÉRTÉHELES

82%	grafika	18/25
	zene/hang	13/20
	játekélmény	20/20
	összesítés	4/5

**PRO** a kalóz éra hangulata » aprólékosan kidolgozott „szigetalkák” » rendet, anarchiát, félelmet „sugarzó” épületek

**KONTÁR** bonyolult, főléleges statisztikák, információtömeg » túl sok klikkelgetés » statikus, animációmentes épületek





Senkinek sem kell bemutatnom a Half Life-ot. A Valve minden idők legsikeresebb FPS-játékát dobta piacra 1998 végén. Korát megelőző grafikával, hihetetlenül jó történettel és hosszú játékmennel kecsegtette a játékosokat. Senki sem gondolta volna a megjelenése napján, hogy évekig előkelő helyen csúszul majd az eladási statisztikákban. Természetesen több tényező is közrejátszott ebben, elsősorban a rengeteg MOD-készítő csapat, akik a mai napig életben tudják tartani fantasztikus ötleteikkel és állandó fejlesztésükkel a már-már valóban idejétmúlt játékmotort. Gondoljunk csak a Counter-Strike-ra, amely köztudottan a legnagyobb játékosszámmal rendelkező online FPS-játék. Az Unreal Tournament, az Unreal Tournament 2003, a Quake 3, mint a mellette tartózkodó legnagyobb riválisok, messze nem számíthatnak annyi online játékos naponta, mint a CS. A varázslat megszűnni nem akaró energiával tartja magát ezzel is lehetővé téve a Valve számára, hogy békésen, anyagi gondok nélkül fejleszthesse a Half Life 2-t, amelyről már számos kép kiszivárgott. Hivatalosan is bemutatják az idei E3-on, és ez esetben előkelő helyet foglal majd el a Gamer E3-as beszámolójában.

Hogyan lehetséges az, hogy szinte az összes nagy játéknév, mely később jelent meg évekkel akár, mint a Half Life, ötleteinek nagy részét már megélvő, és működő Half Life MOD-okból szerezte? A válasz egyszerű: sikeres dolgokat érdemes „kölcsönvenni”. Ilyen példa lehetne a Day of Defeat (a továbbiakban DoD), is, mely a legsikeresebb második világháborús modifikáció. Megszólalásig hasonlít a Medal Of Honor Allied Assault-ra, vagy a Battlefield 1942-re, ugyan ezek nem csupán a multiplayer játékmottra összpontosítanak, mint a kezemben tartott játék. Hatalmas ippon az is továbbá, hogy a DoD már akkor is létezett játszható formában, mikor a MOHAA és a Battlefield 1942 még talán ötletként sem hevert a fejlesztők asztalán egy papírcélin. Garancia a játékmottra, hogy a készítők ugyanazok, mint akik a CS-t és a Half Life-ot bütykölték, és bütykölik a mai napig a szorgosan.

**A JÁTÉK.** Csekély, mint a Counter-Strike esetében, a DoD is megérte azt a kort, hogy dobozos játék vált belőle, nem csupán ingyenesen letölthető modifikáció. Az Activision úgy döntött a Valve-val karöltve, hogy a sok verziószámot megélt MOD-ot kipofozzák, és 1.0-es verziószámmal piacra dobják, immáron természetesen önállóan működő játékként. Minden tökéletesen meggyezik a dobozos változatban a legutolsó letölthető verziónál. Tartalmazza azt a 15 pályát is, melyek az évek során a DoD égsze alá tartoztak. Érdekes a verziószámok evolválódása, 1.3-ról indultak a sráok, és a 3.1-es verzió volt a legutolsó, majd a dobozos DoD megjelenésekor a MOD változat száma 1.0 lett. (Furcsa élmélet :) ) Soknak fontos lehet az is, hogy az önállóan működő játéknak pénz is kell fizetnie, nem elég már csak a megvő Half Life-ra felpakolni az ingyenesen letölthető gámat.

A DoD tehát egy második világháborús, csapatműködés, taktikai akciójáték. Aki játszott már online hasonló



játékkal, az tudja jól, hogy mire számíton. Értém ezalatt a Return To Castle Of Wolfenstein, a MOHAA-t és a Battlefield 1942-t. Sokan felhordulhatnak, hogy miért veszem egy kalap alá az összeset, hiszen a leghátrányosabb helyzetben egyértelműen a DoD van idejétmúlt motorga és annak lehetőségei miatt. Ámbár meggyezném, hogy igenis van létjogosultsága szerepelni a relative „nagy” nevek mellett. Mind hangulatában, mind a belefektetett energiában látszik, hogy kiforrott játék, nem holmi zugfejlesztés.

Az alapvetően ugyanaz, mint bármilyen csapatjátékban. Adott egy pálya, mely lehet szimmetrikus, vagy aszimmetrikus. Több játékmód létezik, a készítő a zászlóváltástól kezdve különböző gépjárművek, vagy dokumentumok ellopása/megsemmisítése mellett sok újdonságot is kipróbáltak már, de az imént említették bizonyultak a legnépszerűbbnek. Az egyik fél a tengelyhatalmakat (Axis), míg a másik a szövetséges erőket - melyek pályafüggően a Brit, vagy az Amerikai csapatok - képviseli. Lé-



nyegében az utóbbi két csapat egy és ugyanaz, csak a játékosmodellek textúrázása hangyányit eltérőbb, és a választható osztályok (class) a fegyverekkel egyetemben más neveket kaptak.

A classok befolyásolják, hogy az éppen aktuális pályán a belépő játékosok milyen fegyverzetrel és felszereléssel indulnak hentein. Elhalálozás esetén életbe lép a szokásos respawn, azaz rövid idő elteltével a karakter ismét megszületik a kezdőponton, közben akár át is alakulhat másik classbelli katonává. Ez bután hangzik, de komolyan vett csapatjáték esetén nagyon hasznos. Ha az egyik fél erős nyomás alatt van, és automata fegyverekkel rendelkező géppisztolyosokra van inkább szükség a bázis védelmének fenntartása érdekében, akkor nyilván arra a classra érdemes kikkelni padlóra fekvés után.

Rifleman, Master Sergeant, Staff Sergeant, Sergeant, Sniper, Machine Gunner, Support Infantry, Paratrooper. Nem kevés választási lehetőség, főleg egy újonc számára. A kezdők nagyrészt a mesterlövészt és a géppisztolyos részesítik előnyben, ezekkel némileg egyszerűbben szerezhetik meg első sikereiket. Klánmeccs esetében, főleg, ha nevesebb külföldi ligákról van szó, már nem ilyen langos a pite. Ott kökerményen el kell osztani a pályát, és a csapatstratégiától függően, hogy ki-kivel, és mit fog csinálni.

Német (Axis) oldalról MG-Shütze, Unteroffizier, Scharfschütze, Sturmtruppe, Grenadier, Fallschirmjäger, Stosstruppe egységekkel lehet hentein. Összességében véve a szembenálló oldalak eléggé kiegyensúlyozott fegyverarszennáll rendelkeznek, így nincs erősebb fél, sokkal inkább függ a pályán teljesítendő feladattól, és annak fizikai tulajdonságaitól, hogy a mérleg nyelve melyik oldal irányába billen. Szerencsére a helyszínek jól megtervezettek, a 15 map egyike sem tűnt abszolúte használhatatlannak számomra. Persze a hazai szervereken játszó honfitársaim véleménye egybeválg bármilyen másjáték játékosjától online közönségekével, azaz: 7-8 pálya a leghasználhatóbb, a többin csak muszájból játsznak, vagy tanulásikeppen, hátha később fávont lesz az is. :)

Az irányítás átgondolt, tetszett. Ha sokat futok, elfáradok. Ha ugrálok, harcedzett katonám még hamarabb tikad ki. Ugrás közben nem tudok lőni, mert olyankor a karakterem elteszi a fegyvert. Minden fegyver más és más paraméterekkel rendelkezik: kezelhetőség, szórás, sebesség, tápkapacitás és lövési sebesség. Sajnálatos tapasztaltam, hogy menet közben el lehet dobni a fegyvert, és a választott classtól függetlenül akár az ellenfél mórdayját is felkaphatom. Persze, logikus, hogy a háborúban akármivel lehet lőni, de ezáltal elveszett az a profizmusra utaló érzés sokak szerint, miszerint meg tudták mondani, hogy az ellenfél tölt-e épp a fegyverét a sarok mögött. Mert könnyen lehet, hogy nem rosszfiú, csak saját társ, aki már kifogyott a lőszerből, és felkapott egy brit Enfieldet. Kicsit több lett a Teamkill emiatt.

A játékaszható, az azaz csak hasaslva működtethető géppuskák értelemszerűen jobban szórnak kitámasztás nélkül, mint aműgy. A hasaslás aműgy is újdonságnak számolt az Unreal Tournamenten és a CS-n nevelkedett

lelkemnek, de kifejezetten pozitív élményekkel gazdagodtam általa a DoD-ban. Az más kérdés, hogy újonc lévén a hasaló ellenfeleken szinte átgolyogtam, annyira nem vettem észre rám szegeződő célkérsztűket. :) Kéthárom jó pozícióban gubbasztó gépágús a legkeményebb játékosoknak is rengeteg fejfájást okozhat. Szó szentt fejfájást, ugyanis a DoD-ban is van fejlvés, bármivel el lehet követni, kivéve puskákkal és golyósgáski ásóval (az előbbi a Garand puskást, az utóbbi pedig német eszköz). A mesterlövész osztályú fegyverek azonnali halált okoznak, akármelyik testészre is lővön velük, egy profi kezében pedig még halálosabbak, lévén zoomolva is lehet szaladni velük. Továbbá nagytás nélkül is pontosan középre lőnek, még célkérszt híján is, amivel lényegesen megkönnyítik a közelharcot. Fán és vékonyabb falakon a táposabb puskák áthatolnak, ezzel CS-szerű élményekben részesülünk a fal túloldalán koltbaszáló újonc. Ilyenkor jön a CSALÓÓÓÓ ordítás, létgolyósuksága persze nincs. :) Csalmi aműgy is nehéz már, mert a CS-t rengetegeten játsszák, így a DoD anti-cheat védelme is azonos vele a közös játékmotor miatt.

A fegyverhangok jók, bár állítólag az 1.3-as verzióban (a legelső igazán jó béta változat) pár csúzi sokkal embe-resebb effekttekkel rendelkezett. Annyi baj legyen, manuálisan felül lehet írni a régi hangfájlokkal az újakat.

**ÖSSZEZÉS.** Nem tudom pontosan eldönteni, hogy előnynek, vagy hátránynak rójam fel azt, hogy a játék iszonyatosan gyors. Egy régi motortól ez elvárható, de a DoD grafikája a mai csillogó-villogó felhozatal mellett már nagyon kopottas. A modellek még mindig nagyon jól mozoognak, és ez a grafikai szint általánosságban még mindig életképesnek tűnik. Nem mindenki rendelkezik turbinahűtéses gépekkel otthon, melyek könnyedén le-matekkozzák a legújabb fejlesztéseket. Számukra a játék ideális lehet, főleg, ha a nválsaik nem futnak megfelelő sebességgel az adott konfiguráción.

Szeretném megköszönni a magyar DoD scene segítsé-gét, és tanácsait a játékkal kapcsolatban. Kiemelném Long Gunt, az SWWT klán tagját, ki időt és energiát nem kímélve tartotta a gyorsralpáló leckéket nekem, hogy minél hamarabb belerázódjak a számomra korábban csak futólá megismert második világháborús szimulációba. Segítségek a #dod.hu IRC csatornán, és komekt hozzá-állásuk a zoldfülűekhez megjépp volt, hiszen más játé-ko esetében ekkora szívelyességet ritkán tapasztal az ember. Talán a DoD scene magasabb átlagéletkora mi-att van ez (szerntük igen), talán nem.

Az további információra éhes, az látogasson el a [www.dod.hu](http://www.dod.hu) oldalra, ahol a magyar ligákról és klánokról olvashat. Sok sikert kívánok az SWWT, FOS és ALMA klánoknak a külföldi ligákban történő sikeres szereplé-sükhöz. Aki kedvet érez ahhoz, hogy komolyabban fog-lalkozzon a DoD-dal, ne tartsa vissza magát, nagyon hangulatos játéktól választana kikapcsolódásképpen.

■ -FARULE- ■

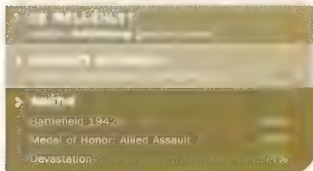


## > ÉRTÉHELÉS

80%	grafika
	zene/hang
	kategória belüli
	összehas

PRO! hangulatos szimuláció > realizisztus fegyverek > multiplayer elemény

KONTAK az aggyványán Half Life motor lehetősége > néhány aprot bug



# GALACTIC CIVILIZATION

Feljesztő: Stardock ▶ Klado: Strategy First ▶ Web: [www.galciv.com](http://www.galciv.com)

**A Galactic Civilization meglehetősen nagy hírverést kapott az utóbbi hetekben – nem utolsósorban a Master of Orion 3 csúfos bukása miatt (mondom ezt én, aki máig óriási MoO-rajongó vagyok – csak éppen az első két részé). A csalódott rajongók ebben a programban véltek megtalálni a rég áhított utódot, az új, csoda 4X programot. Nos, nézzük, mire is számíthatunk...**

A játékot Brad Wardell készítette – először OS/2 alá. Akkoriban meglehetősen nagy port kavart multithreadinges (és ezért meglehetősen gyors) AI programozásával. Ezt a PC-s verzióban is szeretik kiemelni – szerintem teljesen feleslegesen. Egyrészt majd minden program már így készül, vagyis ez már nem technikai újdonság, másrészt ezeken a mai erőműveken egy ilyen szintű AI már magában is gyors (az Orion 2 teljesen megfelelt a követelményeknek mindenféle trükközés nélkül is). Nekem kicsit gyanús volt mindenesetre, hogy az olvasott interjúk többségében ez volt a fő téma...

Maga a játék a 23. század vége felé játszódik: az emberiség vezetőiként lépünk majd porondra, hogy irányítsuk őket a Galaktikus hódítás megnevezésű útján. Természetesen nem vagyunk egyedül az univerzumban (különben a játék eléggé unalmas lenne ugyebár), 5 másik faj is hasonló álmokat dédelget – a mi dolgunk lesz meggyőzni őket ennek hiábavalóságáról. Ennél több sztorit nem is igen kapunk, csak azt a meglehetősen gyenge magyarázatot, hogy mivel az AI által irányított civilizációk már régóta itt élnek, ők sajnos ismerik a térkép minden zegébt-zugát... Kész – ennyit az egyenlő esélyekről...

Ebből a bevezetőből az is kiderülhetett, hogy ebben a játékban bizony csak az embereket irányíthatjuk – a többi faj tulajdonságai csak kismértékben módosíthatók. A „pick” rendszer is jóval gyengébb lett, mint az Orion 2-ben (ezen a patch-ben igyekeznek módosítani), és itt találkoznak először a százalékos módosítókai is, amelyekkel némileg (szenntem nem eléggé) befolyásolhatjuk fajunk alaptulajdonságait.

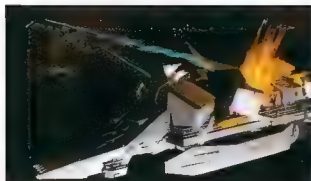
A győzelem (a Civilizationhoz hasonlóan) többféle módon is elérhető – nemcsak nyers katonai erővel. Létezik gazdasági, politikai és kulturális dominancia, mint nyelési lehetőség – mondjuk, akinek van kedve eljutni idáig: ezek a módok ugyanis semmivel sem gyorsabbak, mint az erőszakos megoldás! Ráadásul nagyon gyakran a többiek nem díjazák pacifista hajlamainkat, és nekünk esnek mindenféle mondvacsinált indokokkal...

**JÁTEKMELET.** A beállítások után maga a játék meglehetősen egyszerű: legalábbis a MoO3 „képernyőtengere” után... A menük viszonylag jól érthetők és logikusak, noha nincs meg a rendszerben az a könnyed elegancia, amelyik az Orion korábbi részeit szintem jellemezte! Maga a játékmenet nem túl bonyolult (meg ugyebár gépkönyv is van a világon), ezért

inkább szubjektív listát állítottam össze, hogy a játék különféle elemei mennyire tetszettek, illetve milyen fókú ellenérzést szültek bennem.

## A POZITIVUMOK.

- A hitelbe vásárlás lehetősége, noha veszélyes, de a játék korai szakaszában nagyon hasznos. Hasonlóképpen a különféle hitelezési lehetőségek is jópofák.
- A bolygók két projektet is képesek vinni párhuzamosan, így a hajógyártás nem megy az építéspépítés kárára.
- Szintén nagyon jó ötletnek tartom az egyedi preferencialisták (építési listák) összeállításának lehetőségét. Nem nagy dolog, de az Orion 2 legnagyobb hiányosságának tartottam...
- Morális döntések lehetősége bolygók elfoglalásakor (ez határozza meg, hogy a civilizációnk milyen irányműveltséggel lesz: jó, semleges vagy gonosz).
- Kis objektumok, amelyeket a térképen lehet találni. Sajnos nagy a szórás a hatásban: a legtöbb szinte elenyésző, mások meg túl erősek! Mindenesetre legalább lehet valamit csinálni a játék korai szakaszában, ami a legtöbb ilyen játékban eléggé unalmas.





- A találmánya kijelzése (jelzi, mire számíthatunk a jövőben) – maga a találmánya már nem nyerte el osztályzat tetszésemet (ld. később).
- A diplomáciai lehetőségek átalálában: sokrétűek, de sajnos nagyon nehéz felmérni, hogy mi mennyit ér(nek). Az AI viszont rettenetesen használja őket a háttérben (neki nyilván nem gond sikeres üzletet kötni)! Néha csodálkoztam is, hogy hogyan épít ilyen gyorsan, de aztán utánanéztam, és mások is találkoztak a jelenséggel – a magyarázat, hogy az AI nagyon szeret kereskedni... magával!
- A random térképgenerálás annak ellenére, hogy ez szinte alapkövetelmény ebben a játékkategóriában.
- A kis fajok léte, illetve az elégedetlen bolygók csatlakozása ezekhez a birodalmakhoz!

#### A NEGATÍVUMOK.

- Sajnos azoknak az elemeknek a listája, amelyek nem tetszettek, sokkal hosszabb:
- Nagyon nagy gond, hogy a játékban nincs megfelelő szintű help „súgó” – de utolom ezt a szót!) – a Galactic Civilization eléggé bonyolult program ahhoz, hogy egy komoly jobb klikkes help elképzeljen benne!
- A százalékos rendszer önmagában jó, de sajnos az alapértékek olyan kicsik, hogy sokszor a 10-20% módosításnak semmi hatása nincs. Én nagyon dühítőnek találtam, hogy az 50 kör alatt felhúzott gyártásnövelem az égvilágon semmit sem hatott!
- Apropó körök... Ha már körökre osztyuk a játékot, akkor miért van az opciók menüben az „auto turn” bekapcsolva??? Mozgok egy űrhajómmal, és új kör kezdődik??? És ha éppen gyártást is állítani akartam volna?
- Szintén nagyon gyenge megoldás, hogy a felépített hajók a naprendszeren belül maradnak, és kézzel kell kихozni őket a fő térképre. Ez meg mire jó azon kívül, hogy néha otthelyeljük? A naprendszernek az égvilágon semmi szerepe nincs a hajók szempontjából, felesleges mikromenedzsment az egész...

Maga a játékmenet eszméletlen lassú. Sok-sok körön keresztül nem történik semmi – esetleg véletlen ese-

mények, amelyeket sikerült kelődni ki nem balanszírozni. Egy-egy szerencsés (vagy szerencsétlen – attól függően, ki kapta) véletlen teljesen felboríthatja a játékmenetet.

A találmányrendszer egészével sem vagyok kibékülve, noha ezt is rengetegen az egekig magasztalták! Igaz, hogy rengeteg találmány van, de ezek jelentős része közvetlen hasznát nem hoz, csak újabb elágazásokat szül, illetve később szükséges lesz más fejlesztésekre.

Az egészen olyan szaga van, mintha be kellett volna tenni X db találmányt (hogy több legyen, mint az Y játékban), de mivel ennyi értelmes bónusz nem tudtak kitalálni, töltelkeket raktak be.

Kicsit fúcsálottam, hogy hiányoznak a különféle paktumok más birodalmakkal (non-aggression pact, research treaty, trade treaty). Ez kimondottan jópofa ötlet volt az Orionban annak idején...

A csatát is sikerült tökéletesen mellőzni. Noha nem azt mondom, hogy hatalmas, 3D-s űrcsaták kellene, de azért ez a támadó/védőérték dobálás kicsit amatőr (a táblás játékból persze gyorsan kell eredményt generálni, de itt több is belefért volna). Én valahol az Orion 1 és a 2 közötti rendszert vártam volna (terepárgyak és minimális hajórányítás).

A saját hajótipusok kialakításának elhagyása érthető, noha sajnálatos. Ebben sajnos a Civilizationot vettem alapul, de nekem nagyon hiányzott ez az opció! Nyilván még fognak javítani az AI-n, de nálam néha igen furcsa dolgokat művelt – főleg diplomáciában. Állítólag jó voltam (a döntéseim alapján legalábbis), és más jó fajok háborút üzentek minden ok nélkül. Ez engem legalábbis meglepett – az más dolog, hogy ráfáztam a fiú...

Már látható, hogy játékmenet szintjén meglehetősen kritikus voltam, de a végső konklúzió előtt gyorsan nézzük meg, hogy a Galactic Civilization mit kínál grafikailag és zenéileg!

**GRAFIKA.** Az animációkat első körben felejtjük el – körülbelül a 90-es évek elejének színvonalán vannak valahol, csak azért rakták be őket, mert „köli”. Ez vonatkozik a bevezető és a játék közbeni animációkra is. Maga a játék 1024\*768-ban pompázik, de ezzel a pozitívumok meg is szűntek. A grafika 2D-s, de legalább ronda. Nem vártam egetverő csodát, de mondjuk a Master of Orion 2-t azért illet volna megvenni 2003 közepén.

Az egyetlen mérsékelt pozitívum a menük átáthatósága, de ez is inkább funkcionális, mint grafikai érény.

**HANGOK.** Mind effektek, mind zene tényleg átlagos, átlagos alattira értékelém. Semmi különösebben em-



lékezetes nyomot nem hagyott bennem (noha ezen a téren sem voltak kiemelkedő elvárásaim).

Összefoglalva saját magam is meglepődve tapasztaltam, hogy ilyen hosszú várakozás után a játék... nem tetszik! Nincsenek egeverő elvárásaim grafikailag és zenei téren a stratégiai játékoktól, ha a játékmenet valóban jó... Sajnos a Galactic Civilization nekem nagyon nem jött be – vontatt, feleslegesen bonyolult, ahol nem kellene, és olyan dolgok hiányoznak belőle, ami szerintem megbecsáthatatlan!

Kicsit körülnéztem a neten, mert mindenki arról zengett, hogy végre itt az igazi Master of Orion 2-utód! Utána még egyszer nekültem a játéknak, hogy hátha tévedtem – de másodjára sem tetszett jobban, mint elsőre! Szerintem leginkább a MoO3 iránti csatlakozás tükröződik ezeknek a site-oknak az értékelésében, így jócskán felülértékelik a Galactic Civilizationt... Én semmiképpen sem merném MoO2 utódnak kikáltani: több évvel az eredeti után annál gyengébb grafikával és játékmenettel megelégnem... Mondjuk inkább úgy, egy, a közepesnél jobb próbálkozás, de a csodára még várni kell! ■ (egy kicsit csatlakozott) **Pellus**

#### > ÉRTÉHELES



PRO néhány új okos ötlet behozatala

KONTAKT (ultraviasz játékmenet + retro grafika)





A számítógépes játékkészítés az utóbbi néhány évben robbanásszerű fejlődésnek indult, és egyre nehezebb volt valami olyan új dologgal előállni, amelyikre a vevők felkapták a fejüket, és erős vásárlási ingerenciájuk támadt. A rengeteg klón és másodosztályú stuff elárasztotta a piacot, s az élet és a fantázia szinte minden területét „megjátékosították” már. Ám mai világunk kétes értékű vívmánya, hogy szexszel és erőszakkal bármit el lehet adni. Ezt a lehetőséget ragadta meg egy fejlesztőgárda, és 1997-ben megalkotta a Postal nevű lövöldözős programját, mely megjelenése után hatalmas sikert aratott, és még nagyobb botrányt kavart. Az ok igen prózaiak voltak: nem szólt másról, mint a rendelkezésünkre álló népes fegyveráramlány segítségével visszaszorítani a Földünket veszélyeztető túlnépesedést. Be is tiltották sok országban. Azóta eltelt néhány év, és ilyen témájú cucc nemigen jelent meg. Azonban a Running with Scissors csapata úgy ítélte meg, elérkezett az idő, hogy újabb csapást mérjenek a világra, és 2003 áprilisában piacra dobták a Postal 2-t.



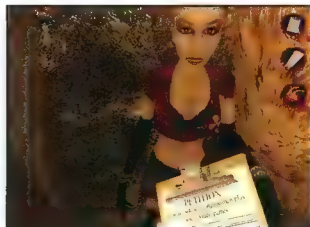
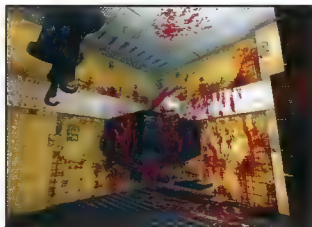
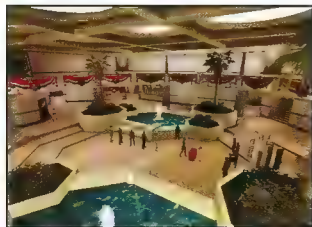
Megint hétfő. Egy újabb, átkozott hétfő. A légkondí nem működik, a nő folyamatosan káráll, a hűtő meg persze üres. De legalább fizetésnap van, legalább ma egy kis pénz áll a házhoz. De amúgy ez a nap is úgy indul, mint a többi. A játék hőse (inkább anti-hőse), Postal Dude nem éppen a szerencse fia. Egy kis játékefejlesztő cégnél robotol, még háza sincs, csak rengeteg gondja. A történet kezdetén még nem csak nem is sejti, hogy ez a hét igencsak más lesz, mint a többi...

A játék Paradise Cityben játszódik – igen fellengzős név ez egy ilyen romlott, örültek lakta, koszos kis

portésznek. Főhősünkkel öt napot kell végigát-szanunk, melyek kezdetben még igencsak hétköz-napnak indulnak, ám alkonyatra már igencsak sűrű lesz a levegő a mi Dude haverunk körül. A nap elején mindig kapunk egy rövid, szöveges eligazítást a teendőkről. Na, ne gondoljunk valami eget renge-tő, „mostazánmegmentemavilágot” típusú dolgokra. Teyásárálás, könyvtári könyv visszavitele, apuka sírjának megáldogatása, templomi gyónás (!!!) és egyéb, rendkívül izgalmas feladatok várnak ránk. Ám, amilyen szerencsés ez a Dude gyerek, bárhova is megy, mindig az a vége, hogy futhat a nyomorult életéért. A könyvtárat elfuserált természetvédők rá-

gyújtják, a kinézett fenyoáért paraszton szorvali kell megküzdnie, a templomot aráb fanatikuskok rohanják le, szállják meg. Az öt nap alatt több ha-ragosunk lesz, mint egy kisebb barátságosság-sá-gnak 10 év alatt. És persze, ott van a város túlbuz-gó rendőrsége is (majd később a kaloncság és a SWAT egységek), akik másra se jók, mint hogy ná-hány célzott lövéssel lebeszéljenek a jobb jövőde-lem gyakorlásáról.

Paradise City lakosságának módoszeres kiáltása, azonban két dolgos kezünk nem lesz elegendő haté-kony, szükségünk lesz némi fegyvernek látszó és







használható tárgyra is. Nos, ilyen jelentkezőből nem lesz hiány, összesen 13 halálosztó eszközt találunk a programban. Kezdvé az alapnak számító M-16-ossal, feltűnik a színen a karizmatikus shotgun, a lobbánékony molotov-koktéll, majd a kedvenceim: a markáns lapát és a bizalomgerjesztő, félig elrothadt tehénfej. A legtöbb fegyverhez folyamatosan érkezik majd a lőszer (találhatunk és lehetünk is magunknak), de némelyik övegycsinálólal igencsak megfontoltan kell majd bánnunk – legalábbis az elején. Összességében csinos kis arzenállal rendelkezünk majd, de érzésem szerint igen határos tömegosztalót nem találunk, a csoportos támadások ellen leginkább csak a gerillataktika használható – ja, meg a „Load Game”.

Ám, mint a játék is mondja, a progit csak annyira véres, amennyire te teszed azá. Ez még többékevésbé igaz is, mivel az első napokon még simán élhetünk a túlélésre, nem szükséges minden szövegkövön lemozgásrólunk. A városka lakói ugyanis alnnek teszik a dolgukat – ami aztán egyre több esetben átkozódik majd a mi céljainkkal. A konfliktusokból taktika, tehát a vége felé már nem nagyon határos, korszakosan a gyengén csordogáló juttatásoknak és ellenfeleink növekvő számának, tüzereinek.

A játék az ismerkedési fázisban még roppant hangulatosnak és szórakoztatónak indul – leginkább a Duke Dukem 3D-hez roppan hasonlóan a hangulata. Rengeteg kopt pillant láthatunk, és Duda barátunk sűrűn komolyítja az eseményeket a maga módján. Az egész játékok morbid, bizarr, fekete humor engeli, mely kiváló légkört teremt. Ám ez a hangulat a közepétől kezdve kissé ellaposodik, megkezdődik a vége felé elfogytak volna az ötletek. Az utolsó napot már kifejezetten összehasított fogakkal játszottam, és némi félmósról csak a „MacsKageddon” látványa csalt arcokra.

A látványért felelős programozógarda Igencsak kitett magát, és megfelelő vizuális világot teremtett pszichopata önjöngésünknek. A karakterek és a táj egyformán részletgazdag, és a textúrák minőségére, felbontására sem lehet panaszunk senkinek. Mivel az agónia pedig Igencsak alapátma a programban, az általunk kezeléssé vett delikvensek számtalan módon képesek elhalálozni. A környezet is formál-

ható, a legtöbb tárgy, berendezés, környezeti elem elmozdítható valamilyen módon. Az autók látványosan repkednek robbanásakor, a vödörök, ládák, testek stb. pedig mozognak a lövések/ütések/rúgások hatására. Sőt, a leesett fejek lapáttal való noszogatósa is morbid, de rendkívül vicces.

A hanghatások terén sem tapasztaltam különösebb hiányosságot. Duda barátunk beszólásai, a fegyverek és a halálozók hangjai mind-mind minőségek. A háttérzene viszont a legtöbbszor tényleg csak arra van, hogy cincogjon valami a játék alatt, alig akad néhány kellemesebb darab (pl. a végén, a stábilista alatti).

S bár az eddigi betűhalmazból az tűnik ki, hogy ez szuper játék, sajnos a helyzet az, hogy nem így van. A miérteket mindjárt ki is fejtem.

Az első és felidegesítőbb hiba a töltési idő. Mivel e paradicsomi város már az első pillanattól kezdve korlátlanul felfedezhető és bejárható, szükségszerű volt a részekre osztása. Ám, amikor az egyik területről átmegyünk a másikra, az kb. egy percet rabol el életünkől. Tudom, most két gondolat jár a fejedekben. Az első, hogy „Na, igen, de milyen gépen?!” Elmondom: P4 2,4 GHz, 512 MB Ram. „Oké, akkor nem a gép. De hát mi az az egy perc?!” – hangzana a következő kérdés. Az nem is lenne sok, ha csak ritkán töltögetne. De vannak olyan esetek, amikor sűrűn kell átmenni innen-oda, vagy netán eltévedszük az irányt, és akkor ez a várakozás igencsak bosszantó és kiábrándító.

A következő gondom, hogy a játék a közepétől kezd lapossá, unalmassá válni, és a poénok is elfogynak, elgyengülnek. Maga a történetvezetés nem változik, de az egész monoton, idegesítő mázskálással fajul, és egyre több az ellenfél is, akik néha szemérmetlenül csálnak.

A gépi intelligencia sem áll a helyzet magaslatán, a programozók sok esetben az AI hiányosságát a támadók tömegével próbálták ellensúlyozni. Ez még nem lenne akkora baj, ha lenne valami helyes kis tömegosztaló az arzenálunkban. De nincs.

Nézzük most a játék szavatosságát. A vége főcím után kiderül néhány rejtett lehetőség (rendőrruha használata, zsaruk megvesztegetése), de ezek miatt szerintem senki nem fogja újra végigszenvedni a

gamét. A többjátékos mód viszont rengeteg kiaknázatlan móddal kecsegtet. Azaz, csak kecsegtetne, hiszen nyoma sincs, pedig biztos állítom, hogy hatalmas bulikat lehetne rendezni (emlékszik még valaki a Blood első részére?!

Egyszóval, az egész játék egyszerű végigjátszható, mert akkor még tart az újdonság vársza, de azután gyorsan a polcon végzi, megfelelő motiváció hiánján.

A kép tehát igencsak vegyes. Adva egy jó ötlet (tudom, erről némelyiknek kissé más a véleménye, de ebbe most nem menjünk bele), egy rátkodó, de fejlesztőgarda, a másik oldalról meg bosszantó szantón lassú játékmenet, melyre csak a kíváncsi második alkalommal téveszt meg nem tudtam elképzelni, hogy a szórakoztató játékot dalak hogy tudták leigazítani ezt a szöveget az ötödik nap végére megértem, és parit a számomra a kritikáknak.

Az tény, hogy a játék ha az első magától a botlás okozta akadályon, az utolsó a találati minőségi mércét már nem biztos, hogy el lehet ugorja.

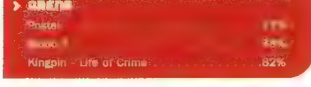
Aki egy kis hangulatos, és a rendhagyó, untodító lövöldözésre vágyik, és nem szeretne töltődagat letchup, az nézze meg, az érzékenyebb lelki emberek és pacifisták azonban kerüljék el, nem vesznek vele semmit. ■ **B-ChronixE**

## > ÉRTÉHELES



**PRO** hatalmas poénok (macskall!) » van egy hangulata » nem túlszórakoztató játékmenet

**KONTÁR** » vegere o laposodik » gyenge szavatosság » nincs multiplayer





Feljesztó: UBI Soft ► Kiadás: UBI Soft ► Web: [csi.ubi.com](http://csi.ubi.com)

CSI: CRIME

# CRIME SCENE INVESTIGATION

Annyit megjáztam! - kiáltotta félszegen Dezsőka miután határozott mozdulattal ledobta táskáját, mely néhány bukfcen után Mancin, a macskán landolt. Szerencsétlen állat akkorát ugrott az oldalbordájára mért ütés következtében, hogy azonnal lefejtette az asztal lábát, mely ismét szende álomba ringatta egy időre.

Hősinkek azonnal feltűnt, hogy valami nincs rendjén, mert az ajtót nyitva találta, és nem hallotta a nagyszobából rendes esetben állandóan kuszródó televízió zöreijeit. Összerángolta homlokát, és óvatoss léptekkel elindult a folyosón, mely összekötötte angya szobáját a bejárat ajtóval. Lassan haladt, nem hagyott figyelmen kívül semmit sem. Konstatálta, hogy valamiért Béla, a tengerimalac (nőstény) akvárium néhány fokkal laposabb szobgben érnikezik a hűtőszekrénnyel, mint mikor reggel Dezső elindult az iskolába. Ennek még nem tulajdonított különösebb figyelmet, azon-

ban az már komoly aggodalomra adott okot, és növelte meg adrenalininszintjét, hogy nem hallotta, az ilyen közeliől már mindig hallatszós hersegeést a nagyszobából, melyet Dóra néni (a mamája) generál a sajtos-baconós chips ropogtatása közben. Az ajtó résnyire ugyan nyitva volt, és némi fény ki is férfközött az ajtófélfá mellett, de Dezső tudta, hogy valami borzalom várja a túloldalt. Gyengéden kinyitotta az ajtót, és belesett. Dóra néni sehol, a TV ki volt kapcsolva, és szokatlan rend fogadt, ami már mindenképpen ijesztő, tudván azt, hogy Dorottya kishüga állandóan felborítja a cserepes virágokat, és lerángatja az asztalterítőt. A fiú agya lázasan dolgozott, éppen ezért nem vehette észre a háta mögött suhanó árnyékok, mely egyre közelebb és közelebb ért hozzá. Már csak másodpercei voltak hátra, de ő még nem sejtette ezt. Egyszer csak hatalmas ternyeret velt

felfedezni a vállán, amely elemi erővel kásztette megfordulása. Dezső majdnem összeesett félelmében, teljesen lesápadt, csakott szemmel próbált felkészülni a legrosszabbra... De nem történt semmi, sőt, ismerős hangot hallott, mely apjéé volt:

- Csakhogy hazaértél fiam, BOLDOG

SZÜLETÉSNAPOT! - és ezzel átnyújtotta a család

többi tagjával kiegészülve azt a játékot (pontosanban annak hatalmas masnival átkötött dobozát), amelyről heteket óta álmodozott. Így mindjárt érthetőbb válik Dezsőke viselkedése az előszobában. Remek megfigyelőképességgel felruházott agya és körültekintő vizsgálódásai a tettek mezejére léphetnek ajándéka által.

A téma tehát a CSI, azaz a Crime Scene

Investigations. Az idehaza „Helyszínelők” néven futó sorozatból készült játék itthon is kapható már, ezért gondoltuk, érdekelhet benneteket. Ez főleg azoknak szól, akik már hosszabb ideje várnak nyomozás kalandjára, ne adj isten, még nézik és kedvelik is a sorozatot.

**ELSŐ BENYOMÁSOK.** Bevalom, én egyetienegy részt sem néztem meg egészen addig a pillanatig, amíg végleg nem nyomtam a CSI-t. Először azt hittem, hogy teljesen átlagos, panorámas kalandjátékot kapok, de mint majd látjátok, sokkal töményebb koncentrátumú málnaszörp lapul a játékban, mint elsőre látszik. Más

használlattal élve: Van kókusos is a polgóban”, ha így jobban tetszik. :)

Tehát esetemben a végjajtszás és egy mostanában levetített epizód meglekintése után észre kellett vennem, hogy az összes felhasználó hang, azaz a narrátorok és a szereplők hangjai mind megegyeznek az eredetikkel, továbbá a Las Vegas-i CSI csoport egy az egyben megjelenik a játékban. Így találkozhattunk az összes, a sorozatban szereplő emberrel, nyomozóval, doktorral, rendőrökkel és még számtalan hasznosabbnál hasznosabb karakterrel. Nem saorítottom tovább a

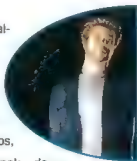
sztót, hogy ilyen közheyllyel éljek, inkább belecsapok a lovakba... Vagy közéjük...

**A HEZELÉS.** Első blikkre nagyon könnyűnek tűnik. Az igazság az, hogy a második ránézésre is, de ez ne zavarjon senkit, inkább tapsi-

koljon örömben. Rém dühítő, ha nagyszerű kalandjátékokat elrontanak lehetetlen irányítást készítő hozzájuk. Szerencsére ezúttal nem ez a helyzet, sőt. Aki egy kicsit is tud angolul (azaz legalább középfokú szinten) az nagyon kellemes órákat fog eltölteni a gáma bővítésében. A játékképernyőt logikusan, jól tagolták. A gyors kezelés lebeghetett a készítő szeme előtt, mégis meglehetősen puritán és komplex is egyben. A kép felső két-harmadát a látószög fedi, az alsó harmadban pedig a tárgylistra foglal helyet. Az egér jobbra-balra húzásával a képernyő szélén foroghatunk, és vizsgálódhatunk

kedvünkre. Érdemes megnézni az egyik képet, hogy gyorsabban a helyére kerüljön a dolog.

Ha információit tartalmazó részre húzzuk a pointert a látótérben, akkor a jól megszokott pixelvadász színdróna jelentkezik, azaz a kurzor színe zöldre változik, és máris gondolkodhatunk rajta, hogy mit is szeretnénk ott csinálni.







Az alsó rész három fontos szekciója a LOCATIONS (helyszínek), a TOOLS (eszközök) és az EVIDENCE (bizonyítékok). Bármelyikre bökünk, további lehetőségek tárulnak fel, de nem kell megjenni, a menürendszer áttekinthető, és könnyen kezelhető.

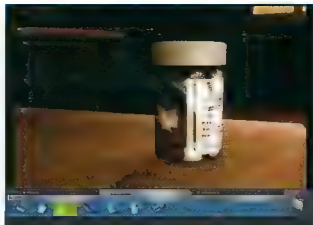
A Locationsra kattintva a bejárható területeket kapjuk meg, továbbá az állandó állomásokat, amelyek a legfontosabbak az előrehaladás szempontjából. Ezek sorrendben: a hullaház, ahol a kórbócnok véleményét kérhetjük az áldozatról; a kapitány szobája, ahol lefolytatási, házkutatási, és egyéb parancs/információt kaphatunk; legutolsájként pedig a labor, amely a legérdekesebb mindhárom közül. Itt Greg Sanders kolléga áll rendelkezésünkre, aki a legkülönfélébb anyagokat is képes bevizsgálni. A szobában található még egy ujlenyomat-összehasonlító számítógép és egy mikroszkóp is, amelyek szintén elengedhetetlen kellékek lesznek nyomozásainknak.

A TOOLS menüpont a legnépesebb, a leendő játékos itt mozog majd a legbővebben.

A gyilkosságok helyszínein rengeteg információ található, csak a megfelelő eszközzel kell keresni. Ehhez kapcsolódóan a játék két tárgycsoportot különböztet meg, a DETECTION (felismerő) és COLLECTION (gyűjtő) részleget.

Míg az elsőbe többek között az ujlenyomat-felderítő ecset, az UV lámpa és a nagyító tartozik, addig a másodikba értelemszerűen a csipesz, a gumikesztő, és az egyéb bizonyítékok összehalászására való tárgyak tartoznak. Dupliklikre a gép mindegyik masináról részletes ismertetőt küld ki, így nem kell aggódni a szemekkel vizslatni a kézben tartott hőkamerát.

Szerencsére a játékosnak nem kell teljesen egyedül rájönnie minden fortélyra, mert az első küldetés negyedéig tulajdonképpen a tutorial zajlik. Tudjátok, mikor megmutatják, hogy merre kell elcsavarni a hulla fejét, hogy kinyomja belőle a vér, hol kell váladékmintát venni a návális úton történő mérgezéses esetben és a többi...



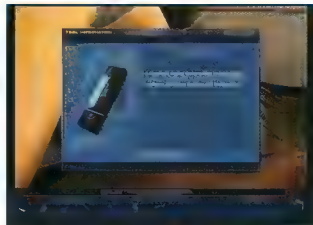
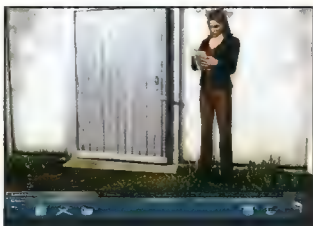
Az EVIDENCE fül az utolsó menüállomás. Három alcsoportra oszlik, a megszerzett nyomokra/ujlenyomatokra (Traces/prints), az összegyűjtött tárgyakra (ITEMS), és nem utolsósorban a dokumentumokra (DOCUMENTS). Az utóbbiakkal lehet a legértékesebb információkra bukkanni, melyekkel megszoríthatjuk a kihágatások során a gyanúsítottakat.

Már csak egy gomb maradat hátra. Legjobboldalt található egy akta, amelyet kinyitván számba vehetjük az összegyűjtött információkat, az eddig elért eredményeket, a gyanúsítottakat és a bizonyítékokat. A játék - felhasználóbarát lévén - mindig jelzi a játékos számára, amint változás állt be ebben az aktában (CASE FILE). Ezzel sok időt és még több klikket megspórolhatunk.

**AZ ESETEK.** Sajnos meglehetősen kevés bűnügyre deríthetünk fényt, pedig a játék méretesebb, azaz 3 CD-n helyezkedik el. Lemezenként két darab ügyet tartalmaz, ami nagyon karcsú, ha figyelembe vesszük azt, hogy az első két eset után már a menühasználat és a tárgyak is ismerősebbek lesznek, vagyis rutint és sebességet szerzünk a használatukban. Körülbelül 3-4 óra folyamatos játék kell ahhoz, hogy a játék végigjárt állapotba kerüljön, ez botrányosan kevés. Mégis, szígon lennék, ha nem írnám le azt is, hogy a bűnesetek nagyon változatosak.

A gyűjtőgátástól kezdve az erőszakon keresztül a rendőri kötelességek minden szerepel a CSI repertoárjában. Az utolsó küldetés továbbá már annyira sok szálon fut, és olyan szinten megkavarja a történetét, hogy tengerimalac legyen a talpán, aki majd elsőre ért mindent.

A játék kisebb bónuszokat is tartogat a sikeresen lezárt ügyek után. Ez abból áll, hogy megnyitjuk az elért teljesítménytől függően a concept art rész az adott küldetéshez. Kedvünkre szemezgethetünk a rajzolt storyboardok és szereplők képei között. Az utolsó megsejtetés pedig akkor zörget be az ablakon, amikor az összes ügyet 100%-os értékeléssel zárjuk le. De ezt nem árulom el,



mi az, érdemes rászánni azt a pár órát, és kinyitni a „kincsesládát”. :)

**ÖSSZEZGÉS.** A hangulat jól eltalált, a QuickTime technológiájával készült panorámák szépek, élesek és jól passzolnak a modellezett karakterekhez. Felismerni mindegyik szereplőt a sorozatból, ez már eleve jó pont, és akkor még a zenét meg sem említettem, amely a hanghatásokkal együtt nagyon kellemes hangulatot ad az éppen aktuális helyszínhez. A hangalámondásról már szóltam, nem másodkategónás színészek röfögtek elfogadhatatlan hanganyagot a diskurzusok digitalizált formájához, hanem az eredeti színészeket kérték fel a feladatra. Mindenképpen piros pont.

Nem szükséges izmos 3D gyorsítókártya sem az élvezet, ugyanakkor jó pár esetben a próbálkozónak DirectX alatt sok nehézséggel kellett küzdeniük. Úgy tűnik, a játék egy kicsit érzékeny a nem angol operációs rendszerekre, ami Magyarországon kifejezetten bosszantó lehet. Sajnos nem rendelkezem pontos információkkal ezzel kapcsolatban, de érdemes óvatossá lenni! Javaslom, lyatok nekünk, lehet, hogy mire ezt olvasátok, már lesznek pontosabb értesüléseink.

Gyanítom, hogy érkezhettek kiegészítő lemezek még sok új bűnügyre, én örülnék neki. Remélem, jó páran kipróbálták majd ezt a remek kalandjátékot. Aki egy kicsit is úgy érzi, hogy rendelkezik némi nyomozói vénával, és van egy kis ideje, mindenképpen próbálja ki.

■ - FULANE - ■

## > ÉRTÉHELES



PRO értékes eszközök > kiállítások > hangulat

HONTRA Tal könnyű > meglepően rövid > meg nem

magányt



# BLOODRAYNE

Felvezető: Vámpírok és Kládák Története: Bevezető: 1. rész

**A Bloodrayne konzolos változatai (PS2, Xbox, GameCube) tavaly októberben kerültek a piacra. Testvérilapunkban – a MultiPlay!-ben – az Xbox-változat tesztje jelent meg a szerkesztők és szerény személyem jóvoltából. Mivel a játékot az említett „konzolpécén” annak idején végiggyűrtem, ezért az sem volt kétséges, hogy a PC-s változat értékelése is rám fog hárulni. Mivel a játék alapvetően nem rossz darab, ezért szívesen bevállaltam az újrarájzást.**

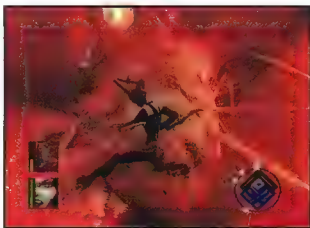
A Bloodrayne stílusát tekintve külső nézetes akciójáték, minimális mennyiségű kalandelemmel és logikai fejtörővel. A játék készítői nagyon sokat merítettek Lara „Tomb Raider” Croft és Dr. Indiana „Ark Raider” Jones kalandjaiból (és sikereikből). Tudták jól, hogy a misztikus, őslereklíve-keresgélős téma manapság nagyon bejön a játékosoknál. Azt is jól mérték fel, hogy a játékosok jelentősebb százaléka hímnemű egyedekből tevődik össze. Ennek alapján már nem volt nehéz a marketingszinten sikervárományos játék alapötletének megteremtése: legyen

valami okkult téma „csúnya bácsi” náccikkal, az ostoros-coltos fiatalember helyett pedig maradjunk a latexrucis bombázónál. Túlzottan koppintani pófátlanság (meg hát sok az éhező ügyvéd), ezért a negyvenöt kilós leányzó félméteres karpengéket is kapott, és kinevezték fél-vámpírnak, már hogy az ereje is meglegyen ezekhez a szárszámokhoz (és hogy hajazzunk egy kicsit a Blade-re is). Ennyi ötletlopás után joggal gondolhatnánk, hogy a Bloodrayne gázos játék, de szerencsére erről szó sincs.

Főhősünk Rayne névre hallgat, és egy titkos vámpírszervezet, a Brimstone Society ügynöke. Ez a társaság jótékony tevékenységet folytat, különös tekintettel az emberek védelmezésére. Ez persze érdekes, hiszen a vámpírok csak két lábon járó „ételnek” tekintik az embereket, de ezt most hagyjuk. A történet hármas tagoltságot kapott. Az első harmadban egy amerikai kisvárost kell megtisztítanunk a zombiktól és a rovarszerű lényektől. A második harmadban Dél-Amerikába utazunk, ahol egy náci tengeralattjáró-bázist kell „megjátogatnunk”, végül a harmadik birodalom keilős közepén, egy ódon várkastélyban kell a dolgok végére járunk. A történet érdekessége, hogy az első főellenfél lenyomásáig fogalmunk sincs arról, hogy mi miért történik. Ké-

sőbb fény derül arra, hogy bizonyos náci főtisztek miért mutatnak túlzott érdeklődést az okkult témák iránt. Felmerül egy náci főgőré, Jürgen Wulf neve is, aki egy bizonyos Beliar földi maradványait keresgéli. Ez a Beliar a konzolos változatokban még bukkant angyalként szerepelt a történetben (legalábbis így emlékszem), a PC-s átiratban viszont Atlantisz egykori uralkodóját tisztelhetjük benne. A játék saját motorjával készült közjátékaiban jól látható, hogy a szinkronszínészek által felmondott új sztori került a hangsávra, de a szereplők eredetileg szinkronizált szájmozgását meghagyták. Egyáltalán nem értem, hogy miért volt szükség erre a történetváltásra, mert a játékmenet egyébként teljesen megegyezik a korábbi konzollal.

A játékban – hősönk természeténél fogva – a hangszíj a hentelesen van: hektikózámra ömlik benne a vér (meg minden hasonló testnedv), és repkednek a különféle testrészek. Gondolom, a célközönséget sem hat évszázad korból jelölték meg a Majesconál, és azon sem csodálkoznék, ha egy némely szigorú törvényekkel rendelkező országban a játék meg sem jelenhetne. Az ellenfeleink likvidálására több lehetőségünk is van. Alapfegyverünk a dupla karpenge, amely ugye mindig „kézélni van”, és egyébiránt nem





is gyenge darab. Hogy egyre előrébb haladunk a játékokban, úgy tanuljuk majd meg az egyre erősebb támadási lehetőségeket. Bizonyos esetekben – főként a Bloodrage (erről később) aktiválásakor igen jó szolgálatot fog tenni. A következő lehetőség a nyakba ugrós - vérszívós módszer. Ezt sajnos nem minden ellenfelünkkel tudjuk megtenni, de humanoidok esetében mindig bejön (más fajta lények esetében is meg lehet vele próbálkozni). Ez a mutatóvány több szempontból is hasznos. A legfontosabb funkciója az elvesztett életerőnk pótlása (ebben a játékban nincsenek health feliratos dobozok). Pozitív mellékhatása, hogy a vértelenített áldozat elhalálozik (lőszersporolás). További lehetőségként fennáll még az áldozatunk golyóálló mellényként való alkalmazása, ugyanis vérszívás közben tudunk vele forogni. Rápatanunk, beforgatjuk a többiek felé, így a skulákat ő kapja. Pár pálya teljesítése után hozzájutunk egy csákykához, amellyel magunkhoz ránthajthatjuk az ellenfeleket. A vérszívós művelet ebben az esetben is működik, de ilyenkor az áldozatunk házhöz jön. Bizonyos ellenfelek (pl. náci elítelt katonák) képesek leblokkolni mind a csákyt, mind a nyakba ugrós mutatóványt abban az esetben, ha ezt szemtől szembe próbáljuk meg kivitelezni. Hátulról viszont még a bordó kabátos főtisztok vére is kiszivhat, ráadásul nagyon combos adag van bennük.

A játékban vannak felvehető löfőgérek is, Rayne ezekből korlátozott mennyiséget tud magával cipelni. Hat plusz kettő fegyvertároló „rekeszünk” van. Ebből négybe csak gyengébb pisztolyokat és géppisztolyokat, kettőbe pedig erősebb puskákat és géppuskákat vehetünk fel. Van egy robbanóanyag-tároló rekeszünk, ahova értelemszerűen dinamitot vagy kézigránátot pakolhatunk, illetve egy különleges fegyverek számára fenntartott rekesz. Ide jöhet a golyószóró, a G33-as puská, a sörétes fegyverek és a rakétavető. Ezekből mindig csak egy fajta lehet nálunk, így nagy a dilemma a használatukkal (lecserélésükkel) kapcsolatban. Példának okáért rám kimondottan megnyugtatóan hatott, ha nagy kaliberű golyószóró társaságában tudtam beköszönni a náci főtisztoknak. A célzással nem igazán kell foglalkozni, mivel Rayne automatikusan célra tartja a fegyvereit, legalábbis lőtávólapon belül. Ennek további előnye, hogy ha valamelyik ellenfél közelebe érünk, akkor Rayne ezt a célzással jelzi nekünk.



Rayne több különleges képességgel is rendelkezik. Az egyik a Bloodrage, amely egyfajta berzerk módnak fogható fel. Az ellenfelek lekasabolásával (lelövés, vérszívás nem jó) lehet feltölteni a jobb alsó sarokban levő kijelzőn látható két piros vonalat. Ha ezek teljesen összeértek, akkor aktiválhatjuk a Bloodrage funkciót (a program figyelmeztet is erre). Ilyenkor a karpengénk sebzésértéke megemelkedik, és mi is jóval ellenállóbbak leszünk a támadásokkal szemben. A hatása sajnos igen rövid idejű tudt (kb. fél perc), de szerencsére könnyedén újra fel tudjuk tölteni, így egy pálya leküzdése alatt akár többször is aktiválhatjuk. Bizonyos főellenfeleket csak Bloodrage állapotban és csak karpengével lehet megsebezni, úgyhogy mindenki élni fog a lehetőséggel. A következő lehetőség a Sense funkció (Aura Vision). Ezt aktiválva Rayne radarszerű látásra kapcsol. A kép sötéttékké színrő vált, az aktuális célunk lehet (ami ugye nem feltétlenül élőlény, lehet egy kapcsoló, vagy ajtó is) pedig fénylő kék folt formájában láthatjuk. A folt mérete alapján következtethetünk annak a távolságára is. A Sense módban az ellenfeleinket is láthatjuk, ráadásul a falakon keresztül is. A színük is jelentőséggel bír: a világos sárgás az egészséges, a sötét vörös a már halálán lévő ellenfelet jelöli. A következő különleges képesség az időlassítás (Dilated Perception/Vision), amely olyan, mint a Mátrixos bullet time. Ez a mód leginkább a közelharc hatékonyságunkat növeli meg, egyes főellenfelek esetében pedig a használatát kötelező. A legutolsóként hozzánk kerülő különleges képesség a távcsórlás (Extruded Vision), amely megfelelő pontlövő fegyver (pl. G33-as puská) társításával tökéletes orvlövész tesz minket. A képességet természetesen felelősen céltól is érdemes lesz használni. A különleges képességek használati ideje – a Bloodrage kivételével – nincs korlátozva, akár az egész játékot végignyomhatjuk lassított felvételt vagy sense módban.

A Bloodrayne grafikai szempontból az erős közepes szinten van. Igazából semmi olyan extra sincs benne, ami miatt el kellene ajálnunk tőle. Ma már elvárható, hogy a grafikus motor kihasználja a DirectX 8.1-es szabványt, legyen benne pixel-shaderes vízfelület, bump-mappelt textúrák és valós idejű vetett árnyékolás. A pályák megvalósítása átlagos szintű, egyes esetekben kicsit elnagyolt, a



tereptárgyak (pl. autók, bútorok) pedig messze nem kiemelkedők. A karakterek mozgása viszont egészen jól sikerült, főleg a megbomlódtól német katonák tetszettek. A hősnőnk megvalósítása jól láthatóan főlé volt rendelve minden másnak: döbbenetes mozgásrepertoárral rendelkezik, nagyon sok poligonból rakták össze (ahol kell, ott szőp kerek...), és a textúrázásával sem spóroltak (tapadás-áttűzard ruhája bump-mappelt). A készítő valószínűleg sokat nyomhatták Xboxon a Dead or Alive-t (ez veredős játék nagyon szép női versenyőzökkel), mert a hőgy karakterek – khmmm... hogy is mondjam – „lőkhárítója” kissé zselészerű fizika alapján mozog.

A játék hangjaira nem lehet panaszunk: a háttérzene szimfonikus hangzású, a funkcióját tökéletesen betölti, mert igazából el is veszik az akcióban. A hanghatások igényesek, és nagyon eredetien szólnak. A löfőgérek hangjai – főként a német géppisztolyoké – teljesen olyanok, mint amit a filmekből ismer az ember. A digitalizált beszéd is nagyon jó, a színkronszínezések kelő beleléssel nyomják a sódort. Még arra is nagyon odafigyeltek, hogy a „német” karakterek megfelelő akcentussal ejtsék ki az angol szöveget.

A fél éves csúszás okairól sajnos nem tudok semmit, de az is lehet, hogy készakarva így lett betervezve. Az is igaz, hogy sem az Xbox-, sem a GameCube-változat nem használta ki az alatta feszülő hardver grafikai lehetőségeinek maximumát. A PC-s változatban leginkább a grafika lett továbbfejlesztve – szépen csillogó vízfelületekkel, bump-mappelt textúrákkal, vetett árnyékokkal –, ami adott esetben igen sok munkát jelent. Tessék ennek örülni (mármint hogy többet kapunk a konzolosoknál), és tessék sokat játszani a Bloodrayne-nel.

■ SAKMAN

## > ÉRTÉTELÉS

grafika	20/25
zene/hatás	22/25
ideakélmény	30/40
kategórián belül összehálas	4/5

**PRO** egészen jópofa stori » nagyon jó karakteranimációk » csinos főhősnő » jó sok ketchup

**CONTRA** elég nagy gépigény » a sok vérszívás oncsi egy idő után » nem lehet akárhöl menteni

## > CD MELLÉKLET

» **CD-ROM** BLOODRAYNE

## > MINIMUM GÉPIGÉNY

» **MINIMUM GÉPIGÉNY**

## > ÁRÉNY

» **ÁRÉNY**  
Enclave  
Max Power  
Soul Reaver

# RESTAURANT EMPIRE



**A nagysikerű Capitalism sorozat nyomdokain, ám jóval populárisabb témával jelent meg Trevor Chan legújabb szimulátora, a Restaurant Empire. A vállalkozó kedvű tycoon-rajongók és érdeklődők ezúttal valami szokatlan élményt kapnak, hiszen a játék 18 küldetését Armand LeBoeuf, egy családi hagyományokat ápoló, törekvő fiatalember személyében, az ő viszontagságait átélve vihetik végig.**

Talán különös, hogy tycoon-játékba kalandelemek is szövédnék, de nem kell megijedni, ez a szál nem árt a játékmotornak, sőt. Akárcsak Armand, mi magunk is küldetésről küldetésre ismerjük meg a részleteket, vele tanulhatjuk meg egy étteremhálózat kiépítésének csínját-bínját; a különleges receptek beszerzésétől a fűszerpiac rejtelmén át a berendezés és az alkalmazott-kiválasztás kényes kérdéseivel együtt. A játékba épített oktatómód feltétlenül nagy segítségünkre lesz, és amikor új lehetőségek merülnek fel, tanácsadónk is felbukkan majd újra (a felfedező kedvűek átélgethetik az oktatást).

**MINDENT A VENDÉGÉRT.** A programban is, mint minden jó étteremben; első a vendég. Igaz, szigorúan nézve ezúttal is minden a pénzről szól (küldetéseink feltételeinek egy része is adott mennyiségű – egyre több – bevételt követel), ám ha az éttermünkben a fogyasztó nem elégedett, nem fog visszajönni, nem ajánlja a helyet másoknak, ezért tagadhatatlanul ő a siker kulcsa.

Ha a küldetésessorozattal kezdünk, és nem vágunk azonnal kötetlen, „sandbox” játékba, akkor eleinte bi-

zonyos dolgokkal nem kell törődnünk, de hamarosan ügyis minden a nyakunkba szakad, így következzen a ránk háruló feladatok teljes kínálata.

Az első az étterem berendezése. Ha nincs, ki kell alakítanunk, és be kell rendeznünk a konyhát és a mosodát is. Ezután következhet az étkezőrész kialakítása és hangulatos berendezése. Anyagi lehetőségeink függvényében alakítsuk ki a hely hangulatának megfelelő környezetet (szempont: ország, városrész, vendégkör). A berendezési tárgyak kínálatára nem lehet panasz, több száz tárggyal csinosíthatjuk alapuló birodalmunk helyiségeit. Trevor Chan nem hazudtolja meg magát, olyan finom részleteket is meghatározhatunk, mint a lámpák fényének ereje és sugara, akár minden egyes tárgyra külön-külön is. Szerencsére nem muszáj minden darabbal egyenként vésződni, például a teríték esetében is kiválaszthatjuk a díszet, amelyik nekünk tetszik, majd egyetlen klickelésre minden (vagy minden azonos típusú) asztalra ugyanez kerül (legyen ez akár virágcsokor, gyertya, vagy hangulatlámpa).

Apró részlet csupán, de az egységes berendezés fontos szempont a vendégek számára, bár a berendezéssel szemben jóval inkább kényeseke a menüre és az alkalmazottak szaktudására.

**SZAKTUDÁS ÉS MORÁL.** Amennyiben megteremtettük éttermünk üzemeltetésének tárgyi feltételeit, jöhet a személyzet. A kínálatlalt nem lesz gond, így gyorsan felvehetjük a szükséges embereket (szakács, recepciós, felszolgáló, mosogató, menedzser), ám folyamatosan figyelniünk kell egyrészt az alkalmazottak moráljára, másrészt a vendégek visszajelzéseire.

A szaktudást a személyzet általános képzésének finanszírozásával növelhetjük, a morálának pedig jót tesz a megfelelő fizetés és a hosszú távú csapatmunka is. A kihűlt leves miatt reklamáló vendég miatt ne a sze-

mélyzetet hibáztassuk majd, ez esetben bizony több alkalmazottra és/vagy jobb térkihasználásra lesz szükség. A történet során tapasztalt szakácsokat is elcsábíthatunk a konkurenciától, akik nemcsak az ételek minőségének javulását, hanem azok kínálatának bővülését is magukkal hozzhatják majd. Ám hiába az akár háromszoros fizetés, az ő moráljuk növelése is külön figyelmet kíván (a morált 3 tényező befolyásolja: az étterem hírneve, a séf szaktudása és a fizetés).

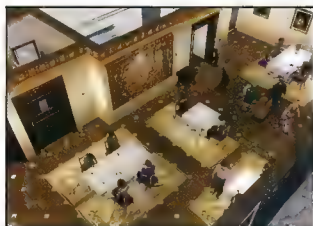
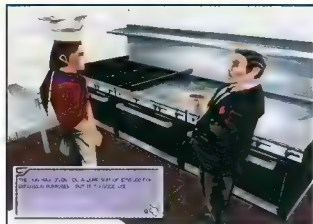
**ÉRTÉKEN RECEPTEN.** A tárgyi és személyi feltételek megteremtése után a legfontosabb a megfelelő ételkínálat kialakítása. A étlap összeállításakor figyeiünk kell arra, milyen éttermet (olasz, francia, amerikai) nyitottunk. Szerencsére a kevésbé sikeres ételeket bármikor levehetjük az étlapról, vagy kinevehetjük őket olcsóbban, hátha akkor a vendégek megköszönlják azokat is...

Itt is lesz finom részlet, az étlap megjelenését a környezetnek megfelelően gondosan megválaszthatjuk,

## ENLIGHT SOFTWARE & TREVOR CHAN

Az Enlight Software-t Trevor Chan alapította 1993-ban. A cég első munkája a Capitalism volt. A sokaknak száraz üzleti szimulátor nagy sikereket aratott, egyes fősiskolákban még a tananyag része volt az is, hogy játsszanak vele... Kevésbé volt forradalmi a Seven Kingdoms, de a sikereknek köszönhetően mindkét programnak elkészült a második része is. Nálunk kevésbé ismert a cég által fejlesztett Virtual U, az „egyetem szimulátor”, és nem aratott nagy sikert a Hotel Giant sem. Reméljük, a Restaurant Empire biztosítja a cég jövőjét, hiszen Trevor Chanban kétségtelenül „mooorog valam”...





bár ez jóval kevésbé befolyásolja a forgalmat, mint az ételek minősége, azok árát, illetve az esetleges akciók. A játkédők érdekében módon juthatunk új receptekhez. Mi magunk hiába vagyunk szakácsok, nem kísérletezhetünk, sajnos. A hozzánk betérő vendégek kikapnak majd eladásra is recepteket, illetve tippeket adnak majd a nálunk már szereplő ételek házias fűszerezéséhez is. Szerencsére lehet a recepteket duplikálni, így egy-egy ételnek több változatát is az étápolon tarthatuk.

A tapasztalt szakácsok „megszerzése” már említett módja az újdonságokhoz jutáshoz, ám van még egy lehetőség: rendszeresen főzőversenyekre kell jár-nunk, ahol a díjak között új csemegék receptjei is szerepelnek.



**FŐZŐVERSENYEK.** A kalandmódba kapcsolva látogathatunk el a nemzetközi versenyek színhelyére, ahol küldetésünk más lesz a feladat. Általában nevezhetünk általunk választott recepttel is (bár lehet, hogy a kategória adott, pl. leves), de a továbbulás próbákon van megszabott étel is. Érdemes különös gondot fordítani a szakácsunk gyakorlattágra; részemről a főhőst állítottam rá szép sorrend minél több étel elkészítésére, hogy megfelelő gyakorlattal szerezzon. A versenyeken elért helyezés a küldetés teljesítésének feltétele lehet, nem is szóva arról, hogy a díjnyertes gasztronómiai költeményt az étálpunkon is megjelöli (Vigyzát)!

Nem tegyük mindenáron az étálptra, mert ha a másik éttermünkben gyakorlati szakács készíti, még árthat is a hírnevünknek.)

Érdekesség, hogy amíg a versenyen szakácsunk serénykedik, mi különféle minijátékokkal szórakozhatunk, és ezek sikere kihat az ő teljesítményére is.

**CSALÁDMÉD.** Szerencsére a játék jóval összetettebb annál, mintsem hogy két oldalban le lehetne írni. Feltétlenül meg szeretném említeni, hogy a látószög csak statisztikákat rejtő oldalak közt bújik meg több fontos beállítás is, köztük például a személyzet képzésére szánt összeg meghatározása (éttermenként kell megadni).

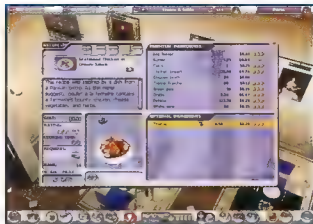
Itt döntheted el azt is, hogy idegen vendégek leülhetnek-e egy asztalhoz (ha a válasz igen, természetesen több vendéget tudsz fogadni, ami a bevételnek jót tenne, viszont a kategória megítélésnek, azaz a csillagok számának nem kedvez).

Szintén itt költösz kisebb-nagyobb összegeket az éttermek reklámozására. Megadhatod a hirdetések havi összegét és megjelenési fórumát is (napilap, magazin, tv, rádió).

Még néhány finom részlet...

Fordíts figyelmet az itallapra is, a jó ételhez jóféle ital is dukál. Bár az alkoholok forgalmazásáért külön díjat kell majd fizetni, megéri a befektetést.

Ne feledkezz meg arról, hogy amennyiben egy éttermen belül már több szakácsot foglalkoztatsz, az ételpon kiadhatod melyik ételt, melyikük készítse el. En-



nek köthős szerepe is van, egyrészt a séf az esetlegesen nála lévő fűszerekkel finomabb, jobb minőségű ételeket készíthet, másrészt nagy gyakorlatot szerezhethet az adott recept alkalmazásában, így a versenyeken jobb eséllyel indulhat.

**SUMMA.** Nehi ajánlom a programot grafikára és zenére finnyásnak, kevés idővel rendelkezőknek és éhes játékosoknak sem. Semmiképpen se hagyják ki viszont azt, akik szeretik az aprólékon kidolgozott szimulátorokat, nem jövednek meg a kezdetben kicsit bonyolultnak tűnő irányítástól, végyát éreznek egy életrelemző kialakítására, még ha az út rögs is. A Restaurant Empire megén az árát, a műfaj kedvelői akár hónapokig is ellehetnek vele, és legyen a játék a témának köszönhetően akármennyire is rabul ejtő, nem fognak elfelejteni enni sem... **Luv**

## > ÉRTÉHELÉS



**PRO** aprotikus magavai ragado, hosszú távon is sző rakoztató > tycoon-rakongoknak kote ezo

**HONTRA** tagadhatatlan a 3D élenére sem szép >  
recepteket nem találhatunk ki > prófétetett történet

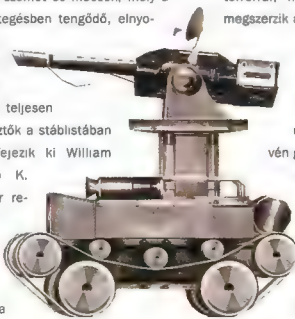
> CD: **MEILLEUR**

## > ARÉNA



**Mióta az első hírmorzsák napvilágot láttak, különleges hangulatú, ígéretes cyberpunk fps körvonalai rajzolódtak ki lelki szemeim előtt, ha a Devastation került szóba. Szép reményeket fűztem hozzá, és mielőlt lehetőségem adódott, le is csaptam rá, hogy kimerítő tesztelés után kissé savanykás szájjal, ám távolról sem teljesen elégedetlenül közöljem veletek az eredményt. Kötélidegzetűeknek készült mérsékelt taktikus shooter kaptunk, melynek nem túl sok, ám bosszantó negatívumát a megnyerő tulajdonságok mennyisége épphogy az élvezetesség keretein belülre képes egyensúlyozni.**

A sötét, borongós, megavállalatok uralta jövőben járunk. A törvényeket a cégek érdekei szabják, és magánhadsergek tartatják be. Az omladozó házak halmaból álló utcákon szemét és mocsok, mely a nyomorúságban és rettegésben tengődő, elnyomott emberek terméke. A társadalmi különbségek hatalmasak, a világ működése teljesen lélektelen. Bár a fejlesztők a stábilisában külön köszönetüket fejezik ki William Gibsonnak és Philip K. Dicknek, e két mester remekművei csak a környezet megteremtésében nyújtottak táptalajt a Digitális szövegművirrónak, a játék története egyéb ele-



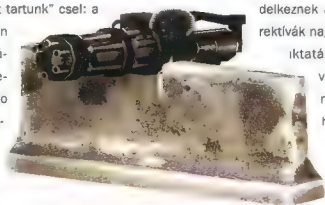
meiben megjegyezhetően sablonos, kiszámítható. A gonosz neve Grathus Corporation, mely kezében tart szinte minden technológiai fejlesztést a világon – köztük a Nakanaki génkutató intézet forradalmi alkotását, egyfajta regeneráló berendezést, mely minden külső bevitel vagy minta nélkül képes pár másodperc alatt akárkit (akárholt halt is meg) újra-teremteni, ráadásul ruhástól! A gazdasági nagyhatalomnak azonban eszébe sincs kereskedelmi forgalomba bocsátani az eszközt, sokkal szívesebben alkalmazza titkosan, „biztonsági őrei” kifoghatat-

lanságának szavatolására. Flynn (a megszemélyesítendő karakter) és földalatti mozgalma, akik már torkig vannak a Grathust életető plakátok alatt folyó terrorral, kitaró kémkedés árán azonban megszerzik az árulkodó információkat, és úgy érzik, tele a pohár. Előbb csupán foglyul esett baltársukat, majd az egész világot kívánják megszabadítani a mindent behálózó cég uralma alól. A tudatmódosítás révén gyilkológéppé alakult zsoldosokkal szemben vívott elszánt harcuk forradalmat szít – ahogy a játékok dobózára felírt jelmondat is kiabálja. Az általam le nem lőtt – ám igen szerény – fordulatokkal dúszított sztoriban a főhősünk által lejegyzett, a kul-

detések közt olvasható, jóindulattal egész hitelesnek nevezhető naplórészletek segítik a beleélést.

S most jön a ravasz, „ha már itt tartunk” cselekmény nagyszabású voltának fokozatos kiteljesedését. Kameránk San Francisco nyomorregyédének egyik alagsorában veszi kezdetét, és eleinte nem is teszünk majd mást,

mint helyszínelő tudósokra vadászunk, vagy menekülünk a minket üldöző katonák elől. Szép lassan aztán a csapat kemény magja összeáll, és velük anarchiát szabadítunk a katonai diktatúrába belefűsült Felsőre. Először, detonálunk, szabotálunk, majd egy hajót elköltve léket ütünk Tajvan fővárosára, Tajpejre, innentől kezdve azonban a játékmenet gyökeresen megváltozik: birtokába jutva a történetben változt regneráló masinának csapatunk végtelen számú élethez jut, gyakorlatilag elpusztíthatatlanná válik – amíg az ellen meg nem semmisíti az eszközt. Halálunk után pár másodperccel a bázsunkon elhelyezett regen paden ébredünk új életre, és rövid „hadtáp” után már újra a harcba is vehetjük magunkat. Nehogy azt higgyék, hogy ez megöli a játékelményt, ellenkezőleg: a program a csapatárrak állandó elhalálozásának terhet levétköze (erről pár bekezdéssel lejjebb) felszabadul, végre tényleg élvezetessé válik, igazi taktikai, sőt, némely térképeken – kis túllással – stratégiai mélységgel gyarapodik. Mivel az ilyen jellegű kúdelések túlnyomó többségében az ellenfelek szintűgy rendelkeznek az eszközzel – a direktívák nagy hányadát ezek kiiktatása, majd birtokba vétele teszi ki, folyamatos ölnélésüknek hálá a kihívás nem vész el, sőt! Egy-zerre szükséges





koncentrálnunk a bázisvédelemre, az elterelésre és a megfelelő időben történő öklöcsapásszerű támadásra. Tovább színesíti a csatákat, hogy az újratermelő bázisokra nem lehet „csak úgy” besétálni, előtte egy központi terminálból ki kell húzni a biztonsági rendszer kódját (melyet, ha időközben meghalunk, elvesztünk), majd ennek segítségével semlegesíteni a védelmező lézerhálókat. Mindkettő tekintélyes időbe telik (ami bár illogikus, hisz a kerítésnél már birtokában vagyunk a kódoknak, de fátját rá), azt pedig, gondolom, felesleges ecsetelnem, mennyire tudja pumpálni az adrenalinát a szituáció, ahogy a képernyő alján lassan csúszó állapotjelző csíknak drukkolva egyúttal azért irámkodunk, hogy a körülöttünk zajló tűzharcból ne kapjunk be több



golyót. Tipikus több-, ritka egyjátékos élmény (leszámítva persze egyes programok botmatch-eit, de az más téma). Az fps-fejlesztők eddig valószínűleg nem is foglalkoztak a respawn lehetőséggel megál-dott, újratöltésmentes single player játék gondolatával, pedig istenuccse, primán beválik. Ugyan a Digitalo sem mert teljes egészében erre a játékmenetre építeni, ám ha a Devastation csak egy kis anyagi sikert is képes lesz elérni, nem sokára szembeüthetünk a követőkkel.

Ezek után már szinte csak hangulatnövelő funkciókat lát el a Tokióba érve körülöttünk utcai harcokban realizálódó, szárnnyal bontogató forradalom, amelyet a szokásos face-to-face küzdelem zár le (ezzel tán még nem rontottam el senkinek a felfedezéstől várt örömet). Csekély újrajátszhatóság értékkel ruházta fel a programot, hogy új játék indításakor arcade és szimuláció módot is felajánl. Először kishitűen az arcade-be vágtam bele, ám a harmadik-negyedik pálya felé már tisztán éreztem, hogy ezzel nem fogok kibékülni. A fegyverek nem rántanak, a fizika-sebzsérrendszer duó nem úgy működik, ahogy a játékos elvárná, maga az élmény nem stimmel. A simuláció módban az említett elemek a helyükre kerültek, továbbá korlátozás érte a magunkkal cipelheto mardályok mennyiségét, az újratárazás teljesen manuálissá vált, és minden küldetés elejére kaptunk (a regen szerkesztőnként szintén előlívható) fegyverválasztó képernyőt.

Apropó fegyverek: igen tekintélyes, szám szerint 32 darabból álló arzenál lesi bal egérgombunk minden rezzenését. A lassan alapnak számító katanától, a három különféle géppisztolyon és távcsővesen, a szegypusán, valamint a standard shotgun, továbbá a gépfegyver-variációkon át a hordozható for-



Szeretnél egyet a három eredeti Devastation játékból?

Válaszolj az alábbi három kérdésre, és egyike lehetsz a szerencsés nyerteseknek!

• Melyik grafikus motort használja a Devastation?

• Ki a játék főszereplője?

• Hogy hívják a világalomra törő szervezetet?

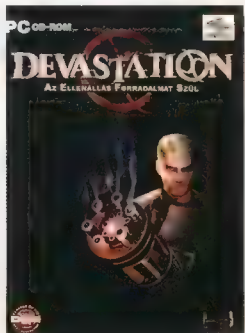
A megoldásokat

2003. június 30-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

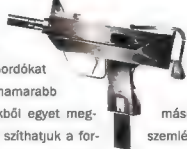
Gamer Magazin szerkesztősége,  
1300, Budapest 3., Pf.: 210



A másik kellemes meglepetés akkor ért, amikor unalmamban teljesen ösztönzerűleg bepötyögtem a böngészőbe a címet, és egy jól felépített webapot kaptam eredményül, rajta a megavállalat eredményeivel, ver-bunkjával. Ez persze még nem olyan nagy poén, hisz már a Rockstar leírta, ám nem sokára egy kis popup ké-pében bejelentkezett Baxter, a játék hackere, és sietve instrukciókkal látott el az oldal feltörését, a szükséges adatok megszerzését és a minket leíró fájlok letöltését illetően. Igen jópofa ez a pár perces kis minijáték, jól esik az embernek, mikor a fejlesztők nem lusták s fan-táztárlatok ilyen apró kis többletértékeket mellékelni. (A ciklusok persze mondhatják, hogy fordították volna ezt az időt inkább a program csiszolására, de a kettő nem egy fajsúlyú feladat.) Néztétek meg ti is!



gőcsöséig, és a JK2 utánérzést biztosító, szénpernyékkel sűrű lézerpuskáig terjedő skálán biztos mindenki talál szívének kedves darabot. A legmókásabb mind közül a kamerával felszerelt, távirányított C4-patkány, mellyel bármilyen kis lyukon átmszva, majd detonálva okozhatunk egy kelemetlen fél másodpercet akár a legadózabb kempernek is. A nagy elánnal hangoztatott „végy fel bármilyen mozgatható tereptárgyat, és harcolj azzal!” elv is működőképes, csak épp semmi értelme. Elvégre mi okból dobálnék székeket meg hordókat az ellenfeire, ha még pistollyal is hamarabb leterítem őket, minthogy a fentiekből egyet megmarkoljak. Tehát ilyen eszközökkel szíthatok a forradalmat, tapasztalataim szerint elsőre legkellemesebben medium-simulation beállítással, mely ugyan a szokásostól eltérően nem biztosít fokozatosan növekvő kihívást (általában a második helyszín küldetése a legkeményebbek, s az utolsók szinte sétálgatoppnak tekinthetők), ám elfogadhatónak mondható hajtépés-élvezet arányt igen.



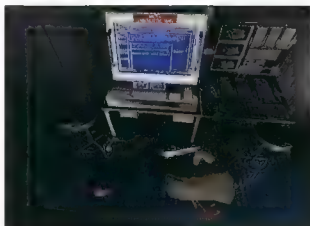
Mivel az élvezet forrásait már bemutattam, már csak a hajtépés okát szükséges felfednem, hát íme: AI. Egy idő után ugyanis egyre többször vettem magam észre azon, hogy a csapattársakra pillantva felebaráti szeretet, segítségnyújtási kényszer helyett égető vágyat érez azonnali és kíméletlen kivégzésükre, rájuk minden létező fegyver alapos letesztelésére (ekkor minden elő a Postal 2-t, mivel itt őket mi csak pályához rögzített puskákkal vagyunk képesek sebezni). Kezdetben úgy tűnhet, az alapok adtak a megfelelő összedolgozásra: a sok helyen látott párgombos quickchattal megadható négy parancs (támadj, védj, kövess, maradj), bár verbális megnyilvánulás nem társul hozzá, elégségesnek tűnik, valamint fegyvert is adhatnak/vehetünk ki bandánk tagjainak kezéből (sőt, ha nincs a pályán regen device, életük automatikusan töltődik). Bár az összetettsége nem Raven Shield-szintű, kiszolgálhatná a megfelelő csapatkontrollt. Ám ez az ellenálás válogatott győgykezelésre szorulókból, skizofrén kocalövészekből, elvetemült mazochistákból és félresikerült kamikázékból áll! Hagyján, hogy néha gépágyúval felfegyverzetten is képesek magukat agyonveretni egy szem kerítésléccel "lőbálól" "Jómunkásemberrel", vagy hogy a tűzharcok alatt ösztönös profizmusall számílják ki a golyók útját, és lépnek eléjük. Még azt is elnézném, hogy miközben bázisunk masszív támadás alatt áll, ők afféle vidám népi játékként lecövekelnek egy csokiautomata előtt, és azt utolsó tárukig sorozzák. Az igazi gondot legjobb lesz, ha pár személyes élménnyel szemléltetem. Az egyik legírjóbb esetként tartom számon, ahogy egy sínpályához érve egy – véletlenül épp ott álló – séta-

vonatot kellett elindítanom, hogy kifüstyöljem a vonal másik végén állomásozó gatting-hadosztályt. Drága társaim szisztematikusan futottak a robogó vonat elé, vagy ugrottak alá, és ha ezt lekésték, csalódottan rohantak az utolsó esélynek kínálkozó, fedezékből sorozó géppuskák torkába. Ekor még bőven a regeneráló kűtyű előtt járva minden egyes haláluk újratöltést jelentett, és mivel még hátrajóni nem voltak hajlandók, ha hívtam őket, a fejlesztőkre minden ismert és ismeretlen átkot rászórvam, nagyjából harmincadikra lett szerencsém, és oldottam meg ezt az egyedül durván 20 másodpercesnek ígérkező feladatot! Hogy szemléltessm a helyzet felleltem reménytelenségét, megosztom még veletek annak az esetnek a történetét is, mikor hosszas küzdelem árán a kóddal végre eljutottam a lézerekörláthoz, és már épp a szerencsésen haladó hackelés vége felé tartottam, amikor egy engem fedezni hivatott örült japán belém rombolt, és mindkettőnket a pirosan vibráló kerítés gyilkos karjaiba taszított. Az ilyen barmokat persze legjobb egy erőteljes holdparancsral a pálya elejéhez szögezni, ám ez a helyszínek többségén több okból sem válik be. A kezdőponthoz túl közel helyezkednek el az ellenfelek, és ha a banda egyszer vérszemet kapott, nincs az a parancs, amelyik megállítaná őket. A kapott utasításokat szó nélkül felülbíráva lóholnak egyik ellentől a másikig, amíg ki nem nyíratták magukat. A második ok, hogy a szintek nehézsége nem egy személyre kalibráltatott, legtöbbször szükség van az általuk nyújtott csőppnyi segítségre is. (Azért ha néha sikerül leragasztani őket, ne hagyjátok ki a lehetőséget!) Végül pedig: egyes pályák kulcskarakterei esetében még az irányítási látszatát sem adják a kezünkbe, a szerencsétlennek teljes mértékben a saját belátása szerint kell cselekednie, ám az életéért továbbra is mi felelünk.

A karaktereket tekintve tény, hogy baj(keverő)társaink nem olyan személytelen, uniformisba bújtatott egyenberek, mint a taktikai shooterok többségében, ám különösképp kidolgozott jellemrajzok sem segítenek az irántuk érzett megvetésen. Azért, hogy megőrizzük objektivitásunk: dicséréttel tartozom, amiért a tagok ütkészése kis híján tökéletes, gyorsan odatárlálnak hozzánk, alig akadnak el a tereptárgyakban, és sosem esnek a vízbe vagy a szakadékokba. Hogy a szapulás után is egyértelmű legyen, mégis miképp szerettem a program második felét, rá kell világítanom, hogy miután a regen device-t megkaptuk, társaink halála szinte fel sem tűnik, fél perc múltán már megint ott sztyák az ólomot mellettünk, és így vég-

re taktikai szerepet is bízhatunk rájuk. Mivel a két rész aránya nagyjából 50-50, önmagában a játékmenet is körülbelül 50%-ot érne. Mivel azonban az a bizonyos pozitív fél élvezetessége mellett újszerű is, és mert a pályatervezés (sokszor kicsit unalmas linearitása és a funkcionális dungeon alapelveinek néhai figyelmen kívül hagyása ellenére) változatos, igényes, sőt még az ellenfelek intelligenciája is korrekter, mint társaink, nem túl hátrázottan ugyan, de a mérleg a jó irányba billen.

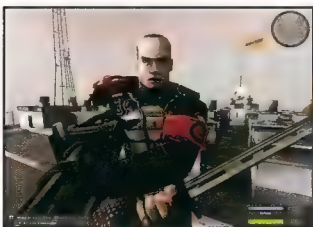
A pengeélen táncoló single mentségére online lapok általában a multist szokták hozni, ám én ebben már nem látok fantáziát. A játékmódok unalmasak, a szokásos dm-tm-cif triumvirátuson túl a program csupán a territórt képes felmutatni, mely magától értetődően az imént vázolt, báziselfoglalós móka többjátékos változata – ám ami jó volt ott, az változatlan formában nem állja meg a helyét itt. Annyi rugalmasságot azért elvártam volna, hogy a regenerátor elpusztítása után a forduló ne érjen egyből véget, mint ezernyi másik programban, hanem az életben maradtakat még le is kelljen löni, és így, ha kis eséllyel is, de még





fordulhat a kocka. Sajnos ez kihagyott ziccer maradt, így gyakorlatilag egyszerű objective módot kapunk. A pályavezetésen is meglátszik még a tapasztalatlanság, vagy rosszabb esetben a lustaság. Általában színtisztán az egyjátékos-módból klónozták őket átöröklve azok felépítését, linearitását: a kevés alternatív útvonal, a logikátlanul rendezett pozíciók és a véletlenszerűen leszárt fegyverek/élet-erőcsomagok pedig már keresztet is vetnek helyettünk az opcióra.

Idéje kellemesebb vizekre evezni – melyeket a csónak alatt ringatózó Unreal Warfare engine produkálta látvány tesztel meg. Kétségtelen, hogy az Epic-licenc hangzatos fegyvertárra, ám születtek már kapufák a tisztességes összeg leperkáálása után is (lásd: Mobile Forces). A grafikus motorok jelenlegi netovábbja csak a helyzetet biztosítja, a gól belövéséhez megfelelő csatárok, jelen esetben grafikusok szükségesei, ám őket a Digitáló már szerencsére nem nélkülözte.



Igazából hajdanán is a képek voltak azok, melyek felkeltették az érdeklődésemet a játék iránt – első sorban nem a rajtuk átsugárzó minőséggel, hanem a megkomponáltságukkal. A gettók szemetes utcái, a füstölő autótöttek, az ijesztenő mogorva arcú autók gyárak, az egészek a beállítása és a hangulata folyamatosan régi kedvencemet, a 98-as SiN-t juttatta eszembe, ami igen jó pont. Elkecserelem, mi-  
kor megtudtam, hogy csatorientált

fps-ről van szó, mivel az efféle, romjás által megmarat helyszíneket szerintem sokkal áttűbb élmény egyedül bejárni, és végül sajnos az eredmény is ezt igazolta. A társaink ösztönözte masszív előrenyomulást tényleg keresztbe tesz annak, hogy átérezzük a sötét fellegeket nyaldosó háztetket, a szeles napnyugtában hosszan elnyúló dokkok, a sötét, ám mégis harsány tokiói belváros vagy a hírhedt friscó Szikla félig ledőlt épületei mögött felszűj, hívogató Golden Gate hangulatát, ám mégiscsak ezek alkotják az ily módon átlagon felülre sikerült környezetet. Ha még a textúrák mosottabbak is egy kicsit a kelleténél, és a fény-árryékhatások is áttiagosa, néhol kissé hibásá sikerültek, a fantáziadús, változatos, roppant részletgazdagon megalkotott helyszínekért kijáró dicsérettől akkor sem lehet megfosztani az alkotót.

Más kérdés a karakterek megjelenítése és animálása. Valahogy árad az összes alakból az izdasság, mely az eredetiség alkotásának kényszeréből fakadt... eredménytelenül. A legtöbb ellenfelünk pont olyan futurisztikus gyalogos, amilyeneket a filmekben láthatunk, és a kobakos munkások is szerepeik már a SiN-ben, csak ott lécc helyett csavarulcsot lóbtak (sajnos a memóriám az ilyen apró részleteket rögzíti a filmrendezőik neve helyett). Csapatársnőink válogatott bányarének, a férfitaokról egytől egyig valami megfoghatatlan bugyutáság sugárzik, míg főhősünk egy kontaktlencsés-monoklis Eminem klón. A mozgáson bántó módon érezni a motion capture hiányát: kapkodó, darabos, idétlen. (Az animációkban már szinte keserű mosolyt csal az ember szájára.) S ha már mozgás, hát jöjjen a dinamikai megvalósítás, melyet a Karma engine debütálása óta illik véleményezni. A vicc az, hogy bár a Devastation is a Karmát használja, ahogy az Unreal II-ben, itt sincs nyoma az UT2003-ban tapasztalt lélegzetelállító élethűségnek. Az ezerszáma hentergő tereptárgyak ugyan továbbá-

kögethetők, ám eközben eltűnedeznek, belesüpednek a környezetükbe, és karakterünk is képes fennakadni rajtuk, sőt mi több, még az ellenfelek számára is néha úgy tűnt, előre animált módon esnek össze (majd lógnak ki a levegőbe / bele a falba, egy kis idő vagy mentés után pedig egyszerűen fegyverestől eltűnnek), és a ragdoli ráji jelenléte ellenére a rongybaba fizikának is kevés nyomát látni. Szó, mi szó, akadt volna még munka e téren. Az egy éves Doom III alfában (amelyet persze nem látunk, de hallottuk, hogy így van ) vagy épp a szintén most debütált Postal 2-ben ez a rész nagyságrendekkel kidolgozottabb hatott.

Utolsóként még emlékezzünk meg a hangokról és a zenéről. Előbbiek stabil, magas színvonalat képesek szolgáltatni, ám briliáns szinkront, vagy belőlünk a lelket is kirázó fegyvermorajlást nem várunk (extraként megemlíthető a női csapattársaink kisbabagögyöcsre emlékeztető sebzdőcséjzése). A zenében igen erős má stílussal kevert 96-97 körüli Prodigy ihletettséget véltem felfedezni, ám sajnos annak csak puszta szerkezeti vázát sikerült az alkotóknak megcsipniük. Bár akad egy pár fantáziadús dallam vagy tényleg hatásos effekt, a bandára jellemző zenialitás (közel sem tartozom a műfaj rajongói közé, de előtűk meghajlok) elmaradt. Az új trendnek megfelelően, ha valakit ez még esetleg ennyire se fogna meg, bármikor saját számokra válhat, melyhez a fejlesztők még egy Ogg Vorbis konvert és játékon belüli minilejátszót is biztosítottak.

Ez hát a Devastation. Ellentmondásos, kiváló és felkötőnivaló tulajdonságokkal felvértezett és megbízott shooter. Mivel nem állt ellen a piac sürgető kiadás kényszerének, semmiképp sem fog forradalmat szülni – ám megfelelően edzett idegekkel és elégséges kitartással kipróbálásra ajánlott.

■ Lóro Lucas Z



A screenshot from the video game Medieval Total War: Viking Invasion. The scene depicts a large-scale battle between a Viking army and a European army. The Vikings, on the left, are dressed in traditional Norse attire, including horned helmets and carrying longships. The European army, on the right, consists of knights in full plate armor and foot soldiers. The battle is taking place on a grassy field with a forest in the background. The game's title, "MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION", is displayed in a large, stylized font at the top. At the bottom, a red banner contains the text: "Fejlesztő: Creative Assembly > Kiadó: Rebellion > Web: www.totwar.com".

# MEDIEVAL TOTAL WAR: VIKING INVASION

Fejlesztő: Creative Assembly > Kiadó: Rebellion > Web: [www.totwar.com](http://www.totwar.com)

**Folios: 15** **Creative Assembly** > **Grade:** 4-5 **Version:** 1.0 **Web:** [www.toiwar.com](http://www.toiwar.com)



‘Α ΒΙΚΙΝΘΕΚΤΩΛ ΟΝΤ ΜΕΘ ΜΙΝΗΚΕΤ, Ο ΥΡΑΜ!’

## > A SZARVAHRÓL SZÓLVÁ



keresztény vagy a mohamedán hívők dicsőségére



**A Medieval-Total War első, és - ha a Shogunhoz hasonló pályát fut be -**



A legújabb vélemények szerint a vikingek nem is viseltek szarvakkal ellátott sisakot. Ez valami viktoriánus mítosz, amelyet Hollywood égetett be a közvéleménybe. Éppen ezért a kiadó nem engedhette meg magának, hogy a borítóról ez lemaradjon. Az egységesebb közép Európában csak a rettegett Jomsvikíngeken jelenik meg, úgyhogy a történelmi hiúság miatt aggódók számára ez némi vigaszt nyújthat.





A TW motor igazán jelentős újításait a VI - ki-egészítőhöz méltón - nem tartalmazza, ennek ellenére nemcsak új térképet és hadjáratot hordoz, de újraéleszti a Medieval korábbi cselekményét is. A viking hadjárat a Brit szigeteket és a Skandináv félsziget nyugati területeit érinti. A 45 provincián nyolc új, játszható nemzet uralkodik a hadjárat elején. Az események 300 évvel megelőzik a Medieval korai középkorát, ezért nemcsak a katonai egységekben találunk eltérést, de az épületek, a létesítmények technológiai szintjéből fakadóan is vannak különbségek.

Az új hadjárat különböző nehézségekkel küzdő népeket kínál, de mindegyikük szembe kerül a portyázó vikingekkel. A címadó nép gazdaságilag gyengébb adottságokkal bír, mint amit a kontinensen megszokhattunk. Kevesebb bevételt növelő építménnyel rendelkeznek, és földjeik is kisebb hozamot biztosítanak, mint a meghódítható területek. Hajózási előnyök és kiváló harcosaik új harcmodort vezetnek be a játékba. A már kezdekör rendelkezésre álló flotta segítségével kikötő nélkül is képesek partra szállni. A nagy területre kiterjedő portyázások és a fosztogatások ellensúlyozzák a gazdasági hátrányokat.

A szigetlakók számára azonban a viking harcmodor a kontinensen alkalmazottól eltérő védekezési taktikát követel meg. A harcterén csak kevesen vehetik fel a versenyt a viking berserkkel és a Jomsvingl hősökkel, így az angoliszászok, a piktek, vagy a skótok számára a szövetségekben és a területek fejlesztésében



áll a győzelem kulcsa. Az új harcmodorral is számíthat megfontolásokra az AI is fel lett készítve.

Az új egységek mindig kulcskérdései a kiegészítő lemezekre várakozóknak. Több területen is találkozzunk újdonságokkal, de akad az ostromoknak, űtközeteknek három egészen eredeti új eszköze. A lángoló lövedékeket épületek ellen lehet használni, amely ugyan fel nem gyújtja, de gyorsabban amortizálja azt. Az ostromokhoz bevezetett forró olaj pedig a kaput ostromló gyalogság-nak okoz komoly veszteségeket. Mindezeket a katapultok, az íjászok és a kaputornyok automatikusan használják ki, elsősorban a látnyát fokozza. Tetszetős újdonság még az orgonálóveg, amelyet elsősorban gyalogság ellen lehet alkalmazni.

A többi új egység mind valamilyen helyi változata a gyalogságnak és a lovasságnak, úgy mint a Sherwood Forester, a Saxon Huscarles vagy az Irish Dartmen. A játékmenet, melyet a fejlesztők a Shogun óta folyamatosan csiszolnak, lényegében nem változik meg a VI telepítésével. Az új lehetőségekkel azonban a Medieval korábbi hadjáratok is új fénybe kerülnek, főként a már megismert, de korábban nem játszható népekkel. A hazai játékosnak már az első Total War idején megfordulhatott a fejében, hogy a középkori Magyar Királyság is remek táptalaja lenne hasonló játéknak. Különös helyzetet teremt számukra, hogy egy, a vikingeket feldolgozó kiegészítőlemez teremti meg a lehetőséget a Kárpát-medence uralmának kiterjesztésére. Az új egységek között találjuk a magyar földön hadrendbe állítható szekely könnyűlovasságot is,



amely alapja lehet a vikingekhez hasonló harcmodort képviselő, a magyaroktól sem idegen fosztogató seregeknek. A játék egyensúlya érdekében a Total War történelmi alaposága mindig is csak harmadrendű szempont volt a fejlesztők előtt. Ennek ellenére a magyarokon keresztül jól mérhető, hogy a lehetőségekhez mérten mennyire jól használják fel a történelmi ismereteket. A magyarokat Szicília és Aragónia népe követi a kibővített hadjáratokban.

A régi hadjáratokban szétszóró új egységek közül nem használható számunkra mindegyik. A berserker például a lázadóknál üti fel a fejét, ami okozhat kellemetlen meglepetéseket az amúgy is kényelmetlen területeken. Az űtközetek előtti pre-battle képernyőn is találunk új lehetőséget, például az utánpótlás átrendezését, vagy az ellenfél seregének számbavételére. Ez utóbbi információt a területen álló kémünk szerzi be, ami tovább emeli ennek az egységnek a szerepét. A Medieval-rajongók számára a játék fejlesztése ezzel zárult, míg aki új játékra várt, annak további türelme lesz szüksége, amíg a Rome el nem érkezik. A vikingkor hadjáratát nem jelentenek gyengébb kihívást a régeiekhez képest, bár időtartamuk a kisebb térkép miatt rövidebb. A vikingekkel vívott utolsó angol csatát is megvívhatjuk az egyetlen hozzáadott történelmi űtközetben, ezzel lezárjuk a kort, mely kialakította a Brit szigetek hatalmi viszonyait a Medieval középkorához. ■ Lásd

## > ÉRTÉHELES

grafika	24/25
zene/hang	13/15
játékélmény	38/40
kategórián belül	15/15
összesítés	4/5

**PRO** A Medieval hadjáratok új játszható népekkel bővültek » teljesen új kor, új harcmodor » a magyarok végre legázdultak Európát

**MONTRA** maradt a nagy gépigény » kevés a Historcal Battle » a jobbagy és szekely szavakat helytelenül írják!

## > CD MELLÉKLET

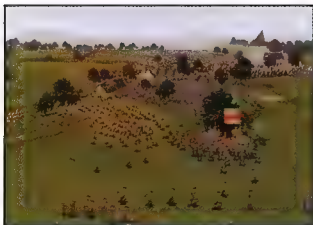
Medieval: Total War

Warrior Kings Battles

## > ARÉNA

Medieval: Total War

Warrior Kings Battles



# ENIGMA: RISING TIDE

Enigma Rising Tide: A Tesseract Games által fejlesztett, a Microsoft X-Box 360-ra és a PlayStation 3-ra is elérhető stratégiai játék.

A RT a Tesseract Games alternatív múltjában játszódik. Elképzelésük szerint az U-akármennyi 1915-ben nem süllyeszti el a Louisianát, így az Egyesült Államok nem lép be az I. Világháborúba. Hmm?! Van egy olyan érzésem, hogy a fenti gőz-ös akkor is elsüllyedt volna, ha egész pályafutását a szárazdokban tölti, és sohasem csúszik le sóján.

Mindegy, tegyük túl magunkat a realitás hiányán, és fogadjuk el, hogy Amerika kimarad az első felvonásból, aminek következtében a németek elfoglalják Nagy-Britannia európai részét. Így hárompólusú világhatalmi rend jön létre, mégpedig igen érdekes motívummal gazdagodva. Nevezetesen a brit emigráns kormány és a trónfosztott uralkodó Hong Kongba teszi át székhelyét, és szövetségre lép a császári Japánnal. A már húsz éve megalakult Szovjetunió még a hetedhét határban sincs. Egyzövel leosztották a lapokat, piros az adu, és Németországnál a piros hetes. Így azután az USA és - Japánnal az oldalán - Új-Britannia összekacsint, és megpróbálja elfogni a németek csendes ultját.

Merthogy jó szokás szerint a felhajtás nem hadüzenettel, amolyan tisztességes „gyere csak ki,

beszéljünk meg” módon kezdődik, hanem egy kis aknamunkával. Az USA ír terroristáknak szállítgat fegyvert, amellyel német katonákat gyilkolásznak. Erre a németek megállítanak minden katonai kisléret nélküli amerikai hajót, sőt, ha nem kell félni, hogy híre megy, egyet-egyet le is küldenek a tenger fenekére. Churchillnek persze ez nem jó, így gyorsan odaküld a zavarosba egy tengeralattjárót, amely a németek számlájára elsüllyeszt egy amerikai bárkát, és máris kezdődhet a karrierünk, mert Biztonsági Tanács és vonakodó szövetségesek híján még csak körülményeskedni sem kell, indulhat a háború.

A szokásos séma szerint válasszuk ki, kik a jó fiúk, emellett azt is el kell döntenünk, hogy melyik fegyvernemhez húz a szívünk, ugyanis lehetünk tengeralattjáró-parancsnokok, vagy kapaszkodhatunk a felszíni flotta ranglétráján is. Átjárás a későbbiekben nincs, így fontos a kérdés.

Bármelyik irányba induljunk is, természetesen inkább az adott fegyver hátrányait fogjuk nyögni, mintsem az előnyeit élvezni. Ugyanis a felszín alá kényszerült tengeralattjárónál hátrányosabb pozíció nem létezik. Lassuk vagyunk és lomhák, viszont zajosak, vakok és igen sebezhetők.

Az ASDIC bárhol megtalál minket, és ha egy hadihajó fölénk ér, akkor érdemes gyorsan valami szépre gondolni, hogy legalább az utolsó pillanatok ne legyenek rosszak.

Ezzel szemben, amikor felszíni hajón szolgálunk, gyorsak és mozgékonyak vagyunk, látunk mindent, és van egy halom fegyverünk, sőt az ASDIC ugyanúgy bárhol megtalálja az ellenséges tengeralattjárókat, de a mélységi bombáink csak minden századik hajót találhatnak el. Az egyetlen érv, amelyik a felszíni hajó mellett szól, hogy a védelmük legalább a repülőök ellen hatásos, amit a tengeralattjárókról nem mondhatunk el.

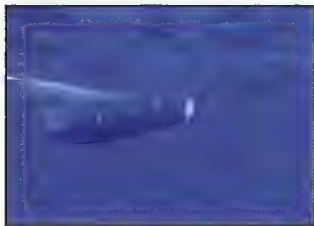
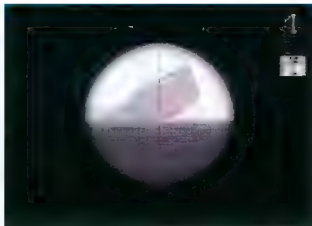
Ha ennyi kevés volna támpontnak a döntéshez, akkor érdemes a Patrol pontban próbálkoznai a különböző egységek irányításával, illetve az egyes feladatok sajátosságainak megfelelő taktikákat kialakítani. Erre feltétlenül szükség lesz, mert a hadjárat küldetéseiben már nincs idő gondolkodni.

A taktikáról még annyit – bár nem saját gondolattal, de találó –, hogy „a boxban mindenkinek van taktikája, míg ki nem ütök”. Itt a legjobb elméletekkel is sokat leszünk padlón, az biztos.

Visszatérve az őrzáratokra. Ennek a résznek a felépítése tetszik. Nemcsak változatos, fokozatosan







nehezebb feladatokat kapunk, de a különböző hajók feladatkörének megfelelőket is. Az egyes hatalmak nem jelentenek nagy különbséget ezen a téren. Olyannyira nem, hogy egyes egységek megjelenésében nincs, vagy csak minimális az eltérés. Természetesen mindent nem gyakorolhatunk itt, mert csak a két tengeraltatót modellel, egy gyorsnaszádot, egy korvetet és egy rombolót irányíthatunk. Bár a játékban a cirkáló elérhető (a csatájában nem vagyok biztos), sőt a repülőgép-hordozó is, ha igazak a hírek. Sajnos e kérdésben nem szolgálhatok első kézből származó információval, mert a játék rettentő nehéz, és igen kevés sikert értem el a pályafutásom során. Igaz, ez nem feltétlenül a program hibája.

Azt feltétlenül el kell ismernem, hogy a fejlesztők nagyon sokat tettek a játszhatóság és a játékélmény érdekében. Maga a téma is külön gondot jelent, hiszen az alkalmazott fegyverek mindegyike direkt irányzású, így lövéskor egyrészt látnunk kell a célt, másrészt a fegyverünket megfelelő pozícióba kell hoznunk, hogy találatot érthessünk el. Ezzel ugyan nem mondtam újat, de mindenki érzi majd, hogy nyilvánvalósága ellenére a kérdés mennyire bonyolult.

Bár összesen három tárgy mozgását kell összehangolni, ehhez mégis igen sok változónak, melyből nem kevés ismeretlen is, kell megfelelő értéket adni. Vegyük a tengeraltatók klasszikus háromszögletességét. A célpont távolságát a taktikai képernyő alapján jó 300 méteres tűrővel megcsapolhatjuk (és ez még a legpontosabb érték), a penszkópnak látott képe alapján a haladási iránya már csak eléggé kis pontossággal adható meg. Végül a sebességről is csak az elméleti maximum áll rendelkezésünkre, míg a tényleges adat, hát ugye megjelölésen bizonytalan. Nos, itt a kihívás.

Esetenként ilyen célokból kell kettő és tíz közötti számban eltalálnunk. Rádásul a példában most eseten teher szállított és lomha tartályhajók szerepelnek, messze nem 25 csomóval repesztő, saszemű, helyben megforduló és kellemetlen mélységi bombákat szóró rombolók. A felszíni hajók ágyú esetén legálább annyival nehezebb ez a feladat, hogy a legkisebb hullámszám is igen jelentős hatással van a találati pontosságra, lévén ezek még nem stilizált lövegek. Mielőtt az is átlapozna a tetriss és aknakereső rovathoz, aki időig eljutott a cikkben, azelőtt elsorolom a jó dolgokat is.

Mindjárt a legnagyobb durranással kezdem. Nekem teljes meglepetést okozta a játék szinte hibátlanul és gyorsan irányítható vezényszavakkal.

Itt-ott hirdették annak idején a Voice Commander csomagot, de én nem hallottam róla, hogy átütő sikert aratott volna, és milliószámra adnák el azóta is. Pedig sokunk gondolt már arra, hogy jó lenne, ha nem azért kellene egyes játékokban huszonnyolcszor újra kezdeni valamelyik küldetést, mert a genetikai standardhoz tartozva csak tíz ujjal a kezünkön születünk. Az Enigma ennek végét vetett. A legolcsóbb mikrofonos fejhallgatóval, mindenféle elmélyült kutatómunka és hetikéig tartó beállítások nélkül, az egyszerű „Yes” kiválasztásával telepíthetjük a játékot a hangvezérlő is. Ezután az egységünknek úgy adhatjuk ki a parancsot, mintha a hajóhídon feszítenénk. Egyetlen bosz-

szantó apróságot találtam csak. Valamért az AHEAD kiadásakor a gép sokszor hátramenetbe kapcsol. Nem tudtam felfedezni, hogy milyen kiejtéssel tetszene a szó a gépnek, de a legkisebb az „öhhö” volt. Részletkérdés. A lényeg, hogy az irányítás döbbenetesen jó. Mindenféle gombnyomás nélkül, pillanatok alatt kiadhatunk egy tucat parancsot, a légénység gyönyörűen engedelmeskedik, és a program nem lassul le, nem szagat. Egyszerűen olyan, mint az álom.

Emellett, mindez akkor is megy, ha külső nézetre váltunk. Így pedig tényleg olyan érzés, mintha filmet néznénk, vagy a taktikai szobában tologatnánk a térképen az egységeket. Ilyenkor ugyan nem tudunk pontosan célózni, de a felszíni csaták



LEIPZIGER MESSE

Hátré sorozat kiadásai

## MINDERRŐL MÉG TÖBBET ÉLESBEN, LIPCSÉBEN,

2003. augusztus 21-24. között

- 100.000 játékos, szaklátogató és kiállító kel útra Lipcsébe a GC 2003-ra, hogy rekordot döntsen.
- akció a vásárcsarnokokban (40.000 m<sup>2</sup>-en kipróbálható játékok, showműsorok, nyeremények)
  - nagy üzleti lehetőségek a Business Centerben (kereskedőknek már a 2004. év programfejlesztései)
  - játékok, oktatás, iroda, kommunikáció.

Akár kiállítóként, akár látogatóként – csak nyерhet.

Kérjük, forduljon az Interpress Kiállítások Kft.-hez, a Lipcséi Vásárok magyarországi vásárlóviselőéhez (Siefert Ibolya, telefon: 302-7525,

e-mail: [siefert@interpress.hu](mailto:siefert@interpress.hu)) ill. böngéssze a [www.gc-germany.com](http://www.gc-germany.com) weboldalt.

GameMarket

MCV

GameSpot

GameStar

e!Y

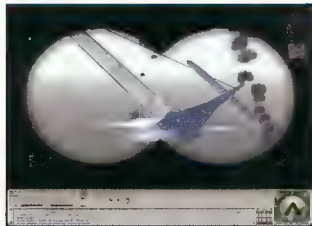
G

GAMES CONVENTION

G|C

GAMES CONVENTION

www.gc-germany.com



látványa megéri, hogy kicsit kockáztassunk, ha nem túl meleg a helyzet.

Nézelődni egyébként is érdemes, mert szépen kidolgozták az egységeket, és a víz mozgását is páratlanul szépen modellezték, még ha az állandóan borult, esős és szürke Atlanti-óceán láttán hamar kedvünk támad is főbe löni magunkat vagy elmajszolni egy ciánkapszulát.

Az irányításra visszatérve: A hagyományos kezelőfelület is egészen jól sikerült, bár az egyik legfontosabb része aprócska és kicsit bénácska lett. Ez nevezetesen az irányító. Ennek külső gyűrűjén állítható, hogy a hajótengelyhez képest milyen irányba nézzünk. Fontos, hogy a fokok is mindig a hajótengelyhez képesti értékek, a belső vonal pedig a hajó elfordítására szolgál. Az ötlettel semmi gond, de akkor, amikor minden torpedóátlalat felér egy világcsodával, akkor ez a parányi, csak pontatlan és lassú kezelést lehetővé tévő irányítóegység elfogadhatatlan. Aki most nem értene velem egyet, az gondolja végig még egyszer a dolgot, miután végignézte a penszkópban, ahogyan méterekkel a cél kormánylapátja mögött suhan el a torpedója. Ezt leszámítva jól működik minden.

A játék hangjaira sem lehet panasz. A vészmerülés jelzése, a romboló hajócsavarjának zakatolása a tengeralattjáróban hallgatva, az ASDIC pengése

vagy a torpedó vetőcsővéből szisszenő sűrített levegő hangja mind sokat adnak a játék hangulatához. A periszkópmélységben lebegő tengeralattjáró felé rohanó romboló egyre növekvő és végül a látómezőt teljesen kitöltő orrának látványa is felfedhetetlen. Lehet, hogy nem figyeltem eléggé, de nem láttam az eltalált tengeralattjáróból a felszínre törő olajfoltot. Kár, hogy a sérülések csak némi fekete füst képviseli, mert egyébként lenyűgöző jeleneteket hozhatunk össze a játék során. Viszont, amikor kifúvatják vagy elárasztják a merülő tartályokat, akkor az áruklubb buborékok megjelennek a felszínen.

Igazából nehéz volna határozottan szólnom a játék mellett vagy ellene. Ennyi idő alatt csak felszínes benyomásokat sikerült szereznem róla, bár borzasztóan igyekeztem.

Feltétlenül hangulatos programról van szó, melyet nagy kár volna kihagyni bárknek, aki kedveli a témát. Amennyire tudom, a Rising Tide eredetileg on-line játéknak készült, és csak most adták ki az egyjátékos verzióját. Ez magyarázat is lehet arra, hogy miért olyan nehéz a gép ellen, amikor klaszikus tengeralattjáró-romboló felállásban játszunk. A siker más esetben sem jön könnyen, de az is igaz, hogy kellő gyakorlással egyre biztosabban elérhető. Végül az is feltétlenül a RT javára

szól, hogy az efféle összecsapások a valóságban sem voltak egyszerűek. A felszín alatt mindig fájdas lassúsággal telnek a percek, még akkor is, ha nincs közvetlen veszély. Még rosszabb, hogy a rengeteg visszafogott tenni vágyás után még egyszer annyi kint jelent végre lőhelyzetbe kerülni, és még akkor sem biztos, hogy a találat nem csúszik el valamilyen banánhéjon. Éppen ezért azt gondolom, hogy jó játékról van szó, de majdnem biztos vagyok benne, hogy csak nagyon sok gyakorlás után lehet igazán élvezni, és hogy az igazi érényt a nagy közös tengeri ütközetekben mutatja meg. Amiért viszont feltétlenül érdemes kipróbálni, az a hangrínyítés. Kicsit lemaradtam a mostani játékokról, de azt hiszem, ez még most is különlegességeknek számít.

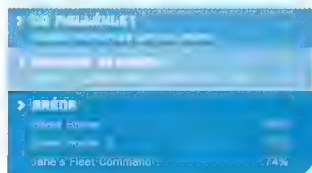
Mindenkinek jó vadászatot! ■ Boy

## > ÉRTÉHELVÉ



**PRO** Hangrínyítés > szépen kidolgozott egységek > jó 1e ep lett hadjárat

**HORDTA** keves animáció > nehézkes célzás > nincs látható sérülés



**NEM** rossz irányítás > rossz irányítás > rossz irányítás > rossz irányítás

**NEM DÖNTÖTT** rossz irányítás > rossz irányítás > rossz irányítás > rossz irányítás



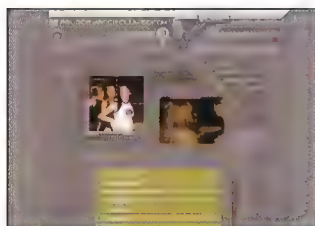
Ha a péntek estét mégsem a megszokott karfás fotel és valamelyik be nem látható végű, megagengye szappanopera társaságában óhajtjuk eltölteni, akkor a legkevésbé sem javasolom, hogy indulás előtt a már felparfumózódott, „körömlakk-glitterezett” társaság a világópókhalót válassza a partinfo megszerzéséhez.

Ha belekezd bárki, a bull elmarad. Otthon maradtok, és akkor meg minek kellett azt a rohadt drága Armani parfümöt a nyakszirtre fújni. A magyarázat egyszerű: 1. A legtöbb magyar klub (ennek a szónak mégiscsak jobb a „filingle” mint a „dízel”-nek) oldalát nem tölti le a földi halandó csak úgy pikk-pakk. Némelyik Intro letöltése alatt az ember simán megstoppol egy zoknit, vagy megtisztít másfél kiló keszeget. 2. A legtöbb oldal tartókat is valamit a „partipipólkáknak”. A ritmus és a rezonancia hangfalepesztve vagy gépházizergelve tombol kifelé a számítógépből, ha csak nem egy 5.1-es rendszert varázsolnak köréje. Már otthon is lehet pörögni, akkor meg minek menni.

Végül, ha mégis úgy döntünk, hogy dobhártyánkat nem kímélve, pupillánkat túlfeszítve a hálón nézünk helyszínt az esti tombolásunkhoz, hát legyen; de érdemes a videokártyákat leporolni, a hangkártyákat elmosni, a monitorokat kiszidolozni, az 500 méteres körzetben található nyugdíjasokat pedig udvariasan eltávolítani. Aztán meg HADD SZÓLJON.

# WEBLAPÁT

A keresést sok helyen kezdhettük. Jó kiindulás lehetne a [www.disco.lap.hu](http://www.disco.lap.hu), ha frissítve lenne rendesen, és minden fontosabb helyet megemlítené. De nem teszi. Ha szerencsések vagyunk, azért már innen elindulva megtalálhatjuk a dobhártyánkhoz leginkább közelálló helyet. Ha nem jött össze, lehet még a [www.budapestparty.com](http://www.budapestparty.com)-on nézelődni. Az oldalak töltődnek, ahogy szoktak, de valahol itt fejeztük el az időtényezőt, mert jönnek a flassiss intrók. Sok a nagyon átgondolt, szépen összerakott szajt. Az oldalak képi világa úgy különbözik egymástól, akárcsak az az elektromos hangzavar, amelyet adnak. Na, de csak maradjak csöndben, én is csak most ébredtem a tegnapi trance-est után (este 7). Az egyik kedvencem a síófoki Palace lapja a [www.palace.hu](http://www.palace.hu) címen. Ez szépen megtervezett oldal. Végre van olyan webdizájnér, aki azon kívül, hogy bináris üzemmódba kapcsolva html-t ír, még esztétikai érzéke is van.



Az külön „király” „váze”, hogy az oldalon a saájizünknek megfelelő zenei stílus loopjai közül választhatunk (a letöltés ideje alatt porszivózni is lehet). Másik kedvenc a Dokk Café és Bistro kicsit pop-artos alkotása, a [www.dokkbistro.com](http://www.dokkbistro.com). Jó nézni, jó hallgatni és még informatív is. Viszont a kábé 3 másodperces zenefoszlián ismétlődése engem speciel neurotikussá tesz. A Cinetrip retro oldala is megtalálta effektívessége szemcséit. Nézetem, nézetem. Vártam. Majd jól úgy maradtam, hiszen az oldal nem több, mint egy plakát, amelyen néha meg-megmozdul egy kis szöveg. A [www.cinetrip.hu](http://www.cinetrip.hu) oldal messze nem olyan izgalmas, mint a bulik, amelyekről hivatott képed adni. Ezzel szemben meglepően „ott van” a Papaya honlapja ([www.papaya.hu](http://www.papaya.hu)). A szombatbeli szórakozhely oldala hamar partiflinget csempész a szobába. Kicsit tán sok az intro, de a letöltések már eddigre úgyis megszoktuk. Amikor a fülnk néhány perc „rezonancia-szűrnetre” vagyunk, akkor javaslom a [www.zp.hu](http://www.zp.hu) cím bepötyögését. Olyan éééé. Igaz, nem teng túl benne az extra, de a monitor közepén ágakodó fűszál megéri a vizitet. Persze a pettyes virágocská se semmi. Vúdsztkokos, mi? Na, de vissza a váltoáram hajtotta muzsikához. Az E-klub egészen használható oldalt kapott. A [www.e-klub.hu](http://www.e-klub.hu) címen habár mindössze egy loop adja a talpalálót, a programismertető a helyén van, és ezen kívül még egy csomó hasznos és haszontalan információ megszerzésével is műlathatjuk itt az



időnk. A B Club ([www.bclub.hu](http://www.bclub.hu)) oldalának töltése alatt simán le lehet szaladni a sarki fűszereshöz, viszont megéri várni. Az oldal lüktet, tele van meglepetésekkel, jó zenével, letölthető mixekkel. A menüsor „álalmondó hangja” pedig lélegzetelállító. Ungvancsak letölthető nőttákkal kényeztetni látogatót a miskolci Black Tracy, ráadásul az oldal aláfestő zenéi is hangulatban szennet változtathatók. Viszont nem az alkalmazott grafika csúcsa, de ne akarjunk egyszerre mindent ([www.blacktracy.hu](http://www.blacktracy.hu)). Felsorolásomat a jó öreg, duplacerseszeny logójú Pachával zárom. A Katalóniából „elterjedt” szórakozóhely ([www.pacha.hu](http://www.pacha.hu)) magyar klónja is kellemes bevezetővel vár, a főoldal habár kissé „tűlfarkait”, mégis megéri rákikikélni az egyes elemekre, ahol a „bulisták” hasznos információkat találhatnak.

Hajnalban pedig, amikor kicsit forog a világ és lüktet a dobhártya, az alábbi linket javaslom: [www.orl.hu](http://www.orl.hu) (a Magyar Fülorvosok Egyesülete). Nincs alatta semmilyen zene. Véeéééé.



A szombatbeli szórakozóhely oldala hamar partiflinget csempész a szobába. Kicsit tán sok az intro, de a letöltések már eddigre úgyis megszoktuk. Amikor a fülnk néhány perc „rezonancia-szűrnetre” vagyunk, akkor javaslom a [www.zp.hu](http://www.zp.hu) cím bepötyögését. Olyan éééé. Igaz, nem teng túl benne az extra, de a monitor közepén ágakodó fűszál megéri a vizitet. Persze a pettyes virágocská se semmi. Vúdsztkokos, mi? Na, de vissza a váltoáram hajtotta muzsikához. Az E-klub egészen használható oldalt kapott. A [www.e-klub.hu](http://www.e-klub.hu) címen habár mindössze egy loop adja a talpalálót, a programismertető a helyén van, és ezen kívül még egy csomó hasznos és haszontalan információ megszerzésével is műlathatjuk itt az



# BANDITS: PHOENIX RISING

Felkészít: GRIN Studios > Kiadó: Pan-Vision > Magyar forgalmazó: CENEGA HUNGARY Kft.



**Szinte egyetlen pozitívuma ennek a poszt-apokaliptikus környezetben játszódó autós-hentelős játéknak, hogy dobozát vizsgálgatva egy óriási pecsétet véltem felfedezni páros látószervemmel. A dekódoló folyamat után, mikor már a felfogható és értelmezhető tartományba került, a MAGYAR FELIRATTAL szavak körvonalazódtak.**

A korettorténet szokványos, olyan, mint bármelyik B-kategóriás sci-fi, sőt, talán még annál is gyengébb. Tudjátok jól, mire gondolok, le sem kellene írnom.

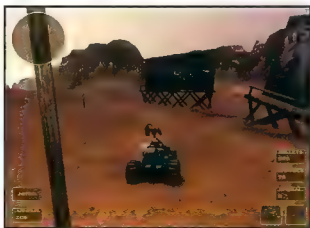
Világáború, adok-kapok, piros gomb megnyomása, nukleáris csapás, rengeteg halott, nagyon kevés túlélő, temérdek hátrahagyott szemét, elszeparálódott embercsoportok. Ez talán még nem is lenne annyira gázos történet, mert már korábban is említettem, hogy dilynvertes téma... lenne! Még odáig is izgató lehet a dolog, hogy kiderül, a Bandits világában is létezik egy központosító hatalom, mely gyakorlatilag a végcélit testesíti meg valamilyen formában. Jericho az. Az egyetlen igazán nagy város, amely zárt falak mögött él, és minden bandita álma, hogy bejuthasson oda a normális élet reményében. Ott ugyanis van víz, élelem, lebarnult masszázslányok, málnaszörpös csokinyusz, miegýeb. A 22 darab lenyomandó misszó célja gyakorlatilag a KULCS megszerzése. Ennek birtokában már a két főhős (Fennec sofőr, és Redwalf tűzmester) bejuthat a „paradicsomba”.

Mivel kietlen dűnéken és homokorientált pusztaságban kell tevékenykedni, a programozók úgy döntöttek, hogy buggy mintára építik fel az összes ellenséges és barátságos járművet. Logikus lépés lett volna, ha ezzel nem korlátozzák le a dizájnerék fantáziáját az elég egyszerűen kivitelezhető: NÉGY BŐSZME KERÉK + HÚTÓSZERKÉNY-ALKATRÉSZEK kombóba. Oké, a céljuk ez volt, mert ugye miért is lenne helyénvaló az, ha a banditák vadonat új autókálkírnálnának, mikor szerencsésen azt sem tudják még, hogy másnap lesz-e elég benzínjük.



A játékos két dologért felelős, mikor a 3 darab megszerzhető homokfutót irányítja: a vezetésért és a fegyverek használatáért. Úgy érzem, már régen elmúltak azok az idők, mikor legjobb barátunkkal azért ültünk a gép elé játszani, hogy ketten próbáljuk lenyomni az ellenfeleket bármilyen játékban megosztva az irányítás gondját. A Bandits tökéletes alany lett volna erre, csak sajnos nem 1993-at írunk, hanem 2003-at. Számítalanszor káromkodtam le a szomszéd nénit az emeletről, mert az autó pattog, felborul, rosszul kanyarodik, a NITRO kevés ideig tart (nem nagy szám, de ez is van, hátha ez pozitívum valakinek), és különben is, az egész el van szabva rendesen. A mozgás fizikája még nem is lenne rossz, de egyszerre körömi az ellenfelek körül, és löni is rájuk, továbbá még a terepet is figyelni... Ehh... Nehéz úgy, higgyétek el.

Jól teszteli továbbá a játékosok túrhéshatárát még az is, hogy felettebb aljas módon tervezték a pályákat a GRIN Studiosnál. A teljesítendő küldetések annyira bitangnehézek még leggyengébb fokozaton is, hogy ha százszokat kellene dobálni a gépbe, akkor nem nagyon maradna zsemle való, fagyiról meg aztán ne is álmodjatok... Kifejezetten idegesítő, hogy 20 perc egyszerű lövöldözés után a történet bedob egy főmónsztert, amelyek már természetesen könnyedén kettéhárapja a játékost minden különösebb erőfeszítés nélkül. Jaaaaa, azt kérdezték, miért nem mentek misszó közben? Öhnhóóó, csupán azért, mert nem lehet olyat művelni, bámmennyire is szeretném. Miért is kellene egy játékba mentési lehetőség, elég az a pályák végén igaz? :)



A fegyverek sokrétűek, noha az alapfelszerelés a leghasználatóbb, hisz sokkal gyorsabban fogynak az extra fegyverekhez tartozó lőszer, ráadásul azok csak vagy légvonalban előre, vagy csak hátrafelé sebeznek. (Ak-nák, rakéták, gránátvetők stb. Semmi extra ötlet.)

Ha figyelmesebben megnézzük a képeket, akkor máris feltűnik, hogy az ÉG VILÁGON semmi sincs a terepen, csak homok és táj, elvéve egy-két híd, no meg persze pár objektum elszórva, de ENNYI, slussz, nincs más. A környezet iszonytató módon monoton, és sajnos látszik az is, hogy a fejlesztők nem mai színvonalat céloztak meg ezen a téren sem. Jó szívetlenség az azt mondanám, hogy a 99-ben megjelent autós játékok szintjét üti egy hajszállal.

Száguldas, esztelen öldöklés, gyenge sztori, minimális újrajátszhatóság, rengeteg bosszantó hiba. A Multiplayer teszt szintén siralmas volt, nem igazán tudtam ráérezni, egyszerűen nincs, ami odavonzza a játékosokat a monitor elé, hogy egymást püföljék.

■ --FUTURE--

## > ÉRTÉHELES



PRO adrenalinfoccs > zene

MONITOR a foccs 20 percig tart csak > monoton grafika > nehéz küldetések

## > CD MELLÉKLET

## > RÁDIO

rádiónév:   
 frekvencia:   
 intenzitás: 76 % 88%



## DOWNTOWN RUN

**Érzésselmet jelen pillanatban nem tudnám máshoz hasonlítani, mint amikor a moziból kilépve barátaim megkérdezik tőlem, hogy mennyire tetszett a film, amelyre már hetek óta próbáltak elcsábítani. Az igazság az, hogy mindenkinek más imponál. Megszállott horror-rajongó vagyok, nem biztos, hogy egy romantikus Ben Affleck film is annyira megfogna, mint egy jó Carpenter-thriller.**

A Downtown Run tesztelése közben is hasonló érzés keringett bennem, hiszen azon kívül, hogy igen élvezetes, akció-versenytűtő játékkal állók szemben, melyben rengeteg, tetszetős városi és versenypályára készített, az átlagember számára is elérhető autók volnának mögé bújva szélesben szelhetjük át Európa és az Egyesült Államok nagyvárosait, mégis valami igazán hiányzott számomra. Ez a dolog, ami hiányzik, nem más, mint amiért a PC-tulajok hetekig, sőt az utóbbi időben hónapokig várnak: az, hogy valósághú híányzott megoldott autóversenyt kapjanak a kezüköz. Sajnos erről ismét le kell mondanunk, hiszen a DTR ízig-vérig konzolozgató arcade autóverseny. Meg kell, hogy mondjam, egyszerű dolog úgy a rajthoz állni, hogy nincsenek szabályok, élehetünk bármilyen, jölehet számban igen-csak korlátozott lehetőséggel célunk, a kupa megszerzése érdekében, illetve hogy ellenfeleinket félreállítsuk az útból. Erre akarunk megvalósítás érdekében az út egyes részein keresztbe elhelyezett, úgynevezett powerupok valamelyikének felszedésével tudunk borsot törni ellenfeleink orra alá, vagy más esetben saját előrehaladásunkat segíteni. Több fajta ilyen powerup létezik, melyeknek hasznosságáról csak a felszedésük után kaphatunk képet. Vetélytársaink bosszantása és lelassítása érdekében lehetőségünk van szégesdrót lerakására, olajfolt elhagyására, szögek szórására és hasonló gaztettek. Hasonló csomag még a turbó, a pajzs, a tapadésváltó, vagy az önjáratás. A powerupok felhasználhatóságát az is növeli, hogy az egész verseny alatt teljesen együtt van a mezőny, nem szakadozik le belőle senki, így folyamatosan lehet egymást bombázni különböző szeretetsomagokkal. A számítógép mesterséges intelligenciája is egészen jónak mondható, de meg kell hagyni, néha igen logikátlanul teszi le a csapdákat. A valóságúsgésség tükrözi, hogy jól manőverezik a járműveiket, de egyes, okosan lerakott akadályokba mégis könnyen belefut. Viszont az elkészítő tény, hogy egyes játékmódokban szemmel láthatóan rosszabbul szerepel, mint má-

sokban. Több fajta, sajnos kreatívkn egyáltalán nem mondható játékmód közül választhatunk. Szerepel a palettán egyszerű verseny, bajnokság, idő eleni futam és rendőrső üldözés. A szimpla versenyt megbolondíthatjuk még esetleg olyan extrákkal, hogy kitiltjuk a powerupokat, vagy fogadhatunk pénzben, de az eredmény lényegében ugyanaz marad. Viszont, mint már említettem, igazán szórakoztatóvá teszi a játékot az, hogy ellenfeleinket bosszanthatjuk. Első gondolatom az volt, milyen jó lenne egy élő személylét összemérni rátermettségemet, ám hamar ki LELL-on keresztül nincs lehetőségünk megmérkőzni, kizárólag osztott képernyőn eshetünk egymásnak. Ez igazán lehangoló tud lenni, hiszen manapság, mikor a Suzukikba is alapfelszerelésnek számít a szervó, a DTR-be mégsem építettek többjátékos módot. Viszont ha már ez hiányzik, legalább próbáljuk magunkat jól érezni. Meg kell hagyni, igazán felszabadító érzés a világ 8 nagyvárosában (pl.: Rómában, Párizsban, Londonban, New Yorkban, Liszabonban, vagy akár Madridban) 200-zal tépni az erre kijelölt utcákon. E nagyvárosok összesen 28 pályáján száguldozva megtalálhatjuk az adott ország vezettségét, könnyen felismerhetjük a jellemző építészeti stílusukat, és az utca összképe is az eredetit tükrözi. Legyen akár éjszaka, akár nappal, a legtöbb helyen igen szép táj veszi körül minket. Az út menti rész viszont eléggé kopár és kidolgozatlan. El-elvétve találkozni pár doboz-kamionnal vagy papírnézővel, akik mereven bambulnak meg a park előtt.

A kocsik felhozatala egészen szépre sikeredett. Megtalálhatunk közöttük az egyszerű, városi 206-os-tól, vagy Renault Clio-tól, a 406-os Peugeot-n és a Mitsubishi Lanceren keresztül a legújabb Mustang vagy MG modellig a legnagyobb európai és amerikai autógyárak egy-egy modellje. Kocsink fizikája az arcade-elemeknek megfelelő. Matchbox módjára patognak van a betonfalról, igen nehéz kicsúszni, valamint az irányíthatóság is vetekszik egy rádi-

ós játékautóval. Ha már ez utóbbinál tartunk, meg kell, hogy említem, hogy a hangok valami borzasztóra sikerültek. Ahelyett, hogy mély, dübörgő hangjai lennének az amúgy is licencelt, a valódival közel megegyező autókak, helyette kávédarálóhoz hasonló hang tör elő a 150 W-os hangfalakból. Az ütközések hangjai is fűlsuketítő, mivel akár szalagkorlátnak, vagy fának, akár valamelyik vetélytársunknak csapódunk, ugyanazt a vékony és magas hangot hallani az ütközés mértékétől és minőségétől függetlenül. A zene megvalósítása kevésbé, de stílusa egészen jó. A pergő technőzene teljesen visszaadja a játék ritmusát. Kameranézetből három is a rendelkezésünkre áll, a külső nézetet kívül kapunk egy TV-közvetítéshez hasonló kameraállást, egy „lőkhárító” valamint egy még távolabbi nézetet.

A felsorolt kellemetlenségektől eltekintve egészen hangulatos kis konzolátíratot kaptunk a Ubitól, melynek hasznosságáról majd az esős őszi délutánokon bizonyosodhatunk meg. **DAKS**

## > ÉRTÉHELES



**PRO** izgasmas hangulat > step autók > pergő játék menet

**HONTRA** Idegesítő hangok > nincs roncslodas > rossz fizika > nincsen mu tiplaj





Fejlesztés: Livesay Technologies ▶ Kiadás: Activision ▶ Web: www.wolverinesrevenge.com

Az X-Men 2 Wolverine's Revenge újabb tucattermék a konzolok világából, mely sokkal jobb 3rd person akciójáték lehetett volna, ha fordítanak egy kis figyelmet a két platform közti szakadéknál különbségekre. Elsősorban az irányításra vonatkozik ez, mert a Wolverine's Revenge hiába lenne emészthető darab, ha egérrel és billentyűzettel egyszerűen lehetlenség játszani vele.

Akkor kapcsolódott be a Marvel Comics által megteremtett X-Men világba, mikor Wolverine rájön, hogy 48 órája van arra, hogy megtalálja az ellenmérget a testébe ültetett vírus ellen.

Nem csupán szaladgálni, ütni, rúgni, harapni lehet, hanem szerencsére a programozók úgy gondolták, hogy kibővítik a különleges mozgások palettáját egy raklap újdonsággal. Így született meg a STRIKE és a COMBO páros. Onmagukban nem jelentenek hatalmas előrelépést bármelyik addig meglelt pofozkodós játékhoz képest, de itt a lehettelt ellenfelek számától és az összegyűjtött dógcéluaktól (a rosszújak ejtők el) függően, egyre mászársabb mozdulatokkal tudjátok a padlóra kényszeríteni az monsztereket, még akkor is, ha négyszer-ötször nagyobbak nálátok. Az állandó adok-kapok kissé egyhangú, ellenben amikor a STRIKE felirat felvilág, mert éppen nem síma ütés-rúgás kombót helyeztek el az ellenfél has-

nyálmirigyén, hanem jól mozogtatok, máris érdemes tapadni a STRIKE gombra. Ekkor Wolverine különleges mozdulatokkal, előre számolt animációval keni szét a paradicsompompót ellenfelén.

Extra tulajdonságai közé tartozik még a SENSE mód, amelynek használatával éjjel is lát, a szagokat is képes vizuális úton feldolgozni, és lopakodva közeledik. Mondanom sem kell, hogy ezek a képességek felettébb hasznosak. Ha egy kanyar mögül éppen hatalmas zöld felhőt láttok lassan küszni, az annyit tesz, hogy a katona, aki a nem látható területen kolbászol, éppen eleresztett egy hatalmas galambot. Persze az is lehet, hogy csak izzad, mint foka a labda alatt.

A fémkarmok, amelyek főhősünk alaptartozékai az X-Men filmből és képregényekből már jól ismert műtét-beavatkozás következtében ki- és behúzóhatók. Sokkal nagyobb sebességgel ellenfeleken egy tocosos, ha a karmok ki vannak nyitva, ugyanakkor ebben az esetben a karakter nem gyógyul. Ha van idő, nincs veszély, és viszonylag nagy sérüléseket szenvedetek, érdemes kimenni egy piritóseért, amíg az energia visszatöltődik.

A RAGE meter (düh skála) olyan mutató, mely akkor növekszik, ha sebeznek titeket, vagy ti sebeztek az ellenfeleket. Amikor feltöltődött, és előreláthatólag még sok ellen önzönik a közeljövőben a környezete-tekbe, érdemes megnyomni a Rage gombot. Ezzel egy ideig átalakultok szinte sebezhetetlen gyilkoló-géppé. Pillanatok alatt hullahegyeket lehet így készíteni a tömegesen érkező gonoszokból.

A játék kellemes színeket lehetett volna a PC-konverziók terén, ha nem szűrik el ennyire az irányítást. A grafika megfelelő, nem szükséges erős gép sem.

■ = FLATLINE -

#### > ÉRTÉHELES

66%

grafika	20/25
zene/hang	09/15
játekélmény	24/40
kategórián belül	10/15
összhatás	3/5

# HUMVEE ASSAULT

A háborús játékok reneszánszukat élik. Talán nem is lett volna rossz dobás a Humvee Assault, ha igényesen megcsinálják. De nemhogy igényes nem lett, még kritikán alulnak sem nevezném. Rádásul fagy, mint Leo a Jégkrém dobozban! A fejlesztők persze állítólag gőzerővel dolgoznak a javító patch-en, de szerintem inkább gyónnak a templomban.

A keret abszolúte semmitmondó, jó pár Humvee (katonai dzsip) közül válogatva lehet nekülgálni a körülbelül 4 óra alatt lenyomható küldetéseknek. Bármikor ki lehet szállni a járműből, és ezzel átláthatóan nézhető a 3rd person nézetbe. A helyszínek változatossá mondhatók, csak egy a baj velük, hogy csúnyák. De tényleg!

Az AI nem mozdul meg, ha ráól az ember, csakis akkor, ha a játékos eléggé közel szalad/vezet hozzá. A Humvee nem rendelkezik semmilyen fizikai tulajdonsággal, nem farol, nem pattog, nem ugrat, tulajdonképpen semmi mást nem csinál, csak teker, mint a disznó, és ló. Persze az is igaz, hogy több találatot bír ki. Viszont az már valóban mosolyra fakasztó, hogy Humvee egészségügy csomagokat találni szer- te a pályákon.

Hanghatások akadnak dögvel. Rendben, nem tűzom el a dolgot, néhány robbanás és motorhang re- cseg csupán. A kivégzett ellenfelek meg sem nyik- kannak, nem beszélnek, egyszerűen bután állnak, és várják, hogy lemészárolják őket. Az átvezető animációk pedig nem is érdemlik meg ezt a titulust, mert egyszerű, rajzolt képek, amelyek egymás után villannak fel. Közük sincs az animációhoz. Nincs ingame movie, nincs FMV, semmi! Egyedül egy nyúl- farknyi intro van, amelyet ha peregni látsz a monito- rodon, kezdj el imádkozni, hogy minél hamarabb jusson el az újjad az ALT+F4 gombokig. Ha autós, lövöldözős játékra vágysz, inkább a Bandits: Phoenix Risingot válaszd!

■ = FLATLINE -

#### HUMVEE: 1998

grafika	12/25
zene/hang	09/15
játekélmény	15/40
kategórián belül	09/15
összhatás	2/5

39%







## RED FACTION II

A főképernyőn válasszuk az Extras menüpontot, onnan pedig a Cheats funkciót, ahol megadhatjuk a következő kódokat:

xyxywyz	egészség
ywxzyxw	korlátlan lőszer
zxzxzxzx	korlátlan gránát
yxwzyxw	„rendezői változat”
zzzzzzzz	pattingó gránátok
xxxxxxx	zombi járás
zyzyxwz	Rapid Rails
zyxwzyx	minden szint elérhető



## TROPICO 2: PIRATE COVE

Játék közben tartsuk lenyomva a CTRL és a SHIFT billentyűket, majd gépeljük be a kódokat.

winit	győzelem
goape	őrült kalóz
goforit	a fogoly megpróbál elszökni
spaininv	Spanyol invázió
booty	2000 arany
timber	100 deszka
britinv	Angol invázió
frenchinv	Francia invázió
loseit	a játék elvesztése
freebuild	szabályok nélküli építés
normbuild	normál építés

A küldetések induló feltételeit is megváltoztathatjuk a C:\Program Files\Tropico2\Maps\Episodex.txt fájlok módosításával.

Nyissuk meg egy szövegszerkesztővel a gondot jelentő küldetéshez tartozó map fájlt, majd keressük meg benne az action\_gift\_commodity kezdetű sorokat. Az itt szereplő számokkal meghatározhatjuk, hogy a kezdő épületek milyen készlettel rendelkezzenek. Az action\_change\_player\_cash kezdetű sorban kincstárunk nyitó egyenlegét kalibrálhatjuk kedvező mértékűre.

## DEVASTATION:

### RESISTANCE BREEDS REVOLUTION

Játék közben a konzolon az alábbi kódokat használhatjuk csalásra:

god	isteni képességek
allammo	999 lőszer
ghost	átlátható falak
walk	rendes falak



## GALACTIC CIVILIZATIONS

Ha az egyik szálitólról eltávolítottuk valamennyi egységet, és hazaküldjük, akkor egy hiba folytán azonnal feltölti azt 20 légióval. Tetszés szerint ismételhető.

## POSTAL 2

Kapcsoljuk be a konzolablakot (shift+2, vagy -). A csalások engedélyezéséhez a SISSY kódot üssük be, majd az alábbi csalások válnak alkalmazhatóvá:

Alamode	isteni képességek
PackNHeat	a játékos minden pusztító fegyvert megkap
PayLoad	lőszerfeltöltés
IAmSoLame	minden fegyver, lőszer és sérthetetlenség
JewsForJesus	sok pénz!!! (Hol, hol??)
Jones	gyógy-cuccok



## SwimWithFishes

	kapcsolatos tárgy
FireInYourHole	rakétakamera bekapcsolása
LetsAPussy	macskák
BlockMyAss	páncél
IAmTheLaw	zsaruszerkő
Healthful	teljes egészség és néhány eü. csomag
IFeelFree	szellem mód ki/be
LikeABirdy	repülés ki/be
Slowmo (szám)	laaassssitttááásss

## BLOODRAYNE

Kapcsold össze az Options/Cheats menüben a szavakat, hogy az alábbiakká álljanak össze. A szavak összerakásával kapcsolható be a család.

TRIASSASSINDONTDIE	isteni képességek
LAMEYANKEEDONTFEED	egészség
ANGRYXXINSANEHOOKER	rendbehozatala
INSANEIGBSMODEGOOD	vérszomj
DONTFARTONOSCAR	felpezsdítése
SHOWMENTYWEAPONS	halálos sebész
	fagyaszítás
	fegyverek megjelenítése



## GOLF RESORT TVCOON II

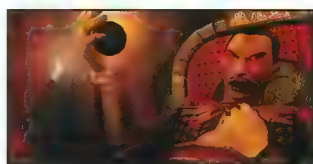
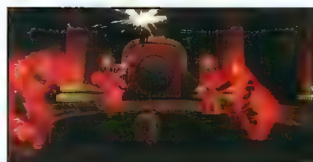
A CTRL és a SHIFT nyomva tartása mellett üssük le az alábbi billentyűket:

I	minden ember tezuhan
W	időbeli ugrás

## GREAT OIN WARRIORS

Indítsuk a játékot a qw.exe -console parancssórral (Start menü/futtatás). A konzol megnyitásához használjuk a ~ billentyűt, ahol megadhatjuk a kódokat.

t_super_on	isteni képességek
t_super_off	rendes képességek
t_win	következő szint

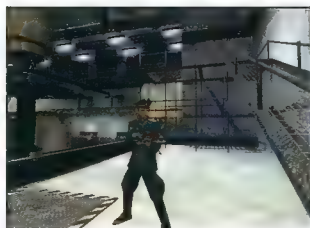


**CEYLON.** Egyszerű, oktatók szint, itt tanulhatjuk meg a játék kezelését. Érdemes az ostoros ugrásokat alaposan begyakorolni, ezekkel lesz a legtöbb gondunk menet közben. Mint minden pályán, ezen is három erekielyt fedezhetünk fel, persze igen jól elrejtették őket. Az elsőt rögtön az induló pályán találjuk meg, közvetlenül a vízész mögött (Idol of Rama Vihara). A második szinten lévő régiség (Mahavatu Mask) jobban el lett rejtve, egy ládában lóg a levegőben a két kincsvadász tábora fölött. Csak úgy juthatunk hozzá, ha összetörjük a daru végét lenyomva tartó nagy dobost (ne felejtünk el leugrani a maskért). Ceylon harmadik, egyben utolsó erekielye (Port Negombo Relic) a Palace of Forgotten Kings pályán található a fal tetején lévő oltáron. Ez az a hely, ahol először kell felfásznunk indákkal benőtt falon. Mielőtt mászni kezdenénk, ugorjunk fel a jobb oldali kis emelkedőre, majd onnan mászunk fel bal oldalon a falra, ahol az erekiely pihen. A River of Fang pályán fontos tárgyat találunk a martalócok táboraiban, a

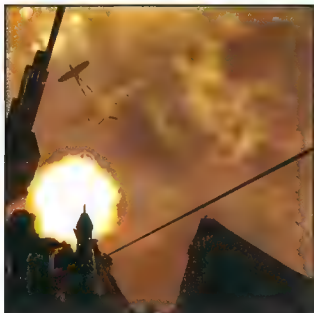
nagyobb kulacs jó szolgálatot tesz a továbbiakban (több gyógyító viz fér el benne). A rozoga híd meglehetősen veszélyes, csak akkor ússzuk meg élve a kalandot, ha eljutunk a közepére (amennyiben előbb esünk le, kezdetjük az egész szintet elejétől). A folyó hemzseg az alligátoroktól, kerüljük el őket nagy lyben. A vízbe dobott koponya kis időre eivonja ugyan a hüllők figyelmét, de ne bízzuk el magunkat, hamar visszaérnek. Ceylon utolsó pályája meglehetősen nehéz, az óriási krokodil egyetlen harapással véget vethet régész pályafutásunknak. A trükk az, hogy be kell zárunk a hüllőt a bal oldali kamrába. Dobjunk el egy koponyát jó messzire, majd villámgyorsan ússzunk be a bal oldali terembe. A bejáratról balra kijuthetünk a vízből, itt a szörny nem ér el. Válasszuk csalogassuk be ebbe a terembe (ugorjunk a vízbe, vagy dobáljunk koponyákat), majd a másik oldalon lévő kapcsolóval eresszük le a rácsot. A csapdába esett alligátor kis ideig nyugton marad, persze azért idővel kiszabadul, és megint menekülhetünk. Men-

jünk fel az emeletre, majd húzzuk meg az ott található kapcsolót. Az emeletről két ketrec ereszkedik le, ezeken keresztül juthatunk el a többi kapcsolóig. A negyedik kapcsoló kioldása után megszereshetjük az áhított erekielyt, majd a víz alatti kijáratok egyikén kijuthatunk (a bozótvgó késsel tisztíthatjuk meg a kijáratot). Ezzel egy időben a krokodil is kiszabadul fogságából, igyekezzünk minél előbb partot érni. A náci úgynökök pont időben érkeznek a helyszínre, szerencsére Indy lélekjelenlétének köszönhetően megmenekül, ráadásul a krokodil is megkapja áhított vacsoráját.

**PRAGA.** Utunk következő állomása Prága, itt találjuk meg a tükör második darabját. A náci által őrzött várkastélyba nem könnyű bejutni, minden kaput jól őrziknek. A megoldás a híd alatt húzódó csővezeték lesz, erre kell ráugranunk, majd szépassan átáraszolunk a túlsó oldalra. A kastély alatt meghúzódó alagsorban egész sor halálos csapda várja a vigyázatlan kalandorokat. Az udvarra érve







meg kell szabadulnunk az őrségtől, majd a robbanószerkezettel fel kell robbantanunk a kutat védő vasrácsot. Az első igazán nehéz résza a Great Hall pályán lesz, ahol a németek a csillár alatt tanácskoznak. Leszedhetjük őket az emeletről, de ez tölténypocsékolás lenne, mivel a falhoz lapulva észrevétlenül átjuthatunk a csillárt rögzítő karhoz. A lezuhanó csillár agyonüti a négy ügynököt, nekünk csak a löszereket kell felszedni utánuk. Másszunk vissza a karhoz, majd a kampón keresztül lendülünk át a lángra. Állítsuk meg a lengést, majd másszunk feljebb egy fogást. Forduljunk szembe

az erkéllyel, majd lendülünk be, és az utolsó pillanatban nyomjuk meg ismét az ugrás gombot. Először lehetetlennek tűnik elérni a párkányt, de megfelelő időzítéssel végrehajtható. Prága első ereklíjé a könyvtárban található (Medallion of Libuse). Ezt úgy szerezhetjük meg, ha feljutunk a negyedik emeletre, ott meghúzzuk azt a kapcsolót, ami hatására a könyvet védő fal felemelkedik. A könyv felvétele után a harmadik emeleti alkóvban megnyitlik egy titkos kamra, ott találjuk meg a medált. Közvetlenül e mellett kell használnunk a megtalált könyvet a könyvespolcon (hiányzik a helye). A titkos szobában megtaláljuk a kastély térképét, ez kell a továbbjutáshoz. Az Astrologer's Clock szintre négyszer jövünk, négy különböző rejtvényt kell megoldanunk a továbbjutáshoz. Első nekifutásra vegyük fel a koronát, majd a beömlő gáz elől meneküljünk ki a szobából. Adjuk oda a koronát a démonsobornak, majd oldjuk meg az első rejtvényt (a feladványokhoz a segítséget az ajtókon található ábrák adják). Az első feladathoz állítsuk a kapcsolókat a következő sorrendbe: az állatöv legyen a bika, a hold legyen a IV, a nap a II órára beállítva. A kardmarkolat megszerzése után jöhet a második feladat megoldása: az állatöv a skorpion, a hold XII, a hold III. A következő szinten (Observatory) találjuk meg a második

ereklét (Stochov Fragment). Kezdekör keressük meg a kis párkányt az épületen, majd lassan ara-szoljunk végig rajta a másik oldalig. Utgorjunk át a másik épületbe, majd szedjük fel a táblatöredéket. A csillagvizsgálóban találjuk meg a démonsoborhoz szükséges következő tárgyat, a telerceset. A harmadik rejtvényt sem túl bonyolult: a zodiac az Ikrek, a hold XI, a nap VI. Prága utolsó ereklétét (Cistercian Mask) a Vega's Tower pályán találjuk meg, a lezuhanó harang által beszakított padló alatt. Az utolsó tárgy megszerzése után (Soul Crystal) csapdába esünk, az ajtó becsukódik, és lassan gáz árasztja el a szobát. Ugorjunk fel a könyvespolcra, majd az emeletről a csilláron át törjük ki az üvegablakot. A negyedik rejtvényt megoldása a következő: a zodiac a mérleg, a nap és a hold egyaránt a X-esen. Prága főellensége nem túl kemény dő, mindössze a megfelelő fegyvert kell ellene bevetni, és ez nem más, mint a sav. A szobában két helyen is termelődik savas flaska, ezekkel kell megdobálnunk a szörnyet. Néhány teletálat után a fémszörnyeteg teljesen begözöl, összezuza a berendezést. A tőrmelekek között találunk egy savas végő karót, ezzel kell végleg elintéznünk a kreatúrát. A tőrör második darabja is megvan, most már csak az utolsó hiányzik. Úgy tűnik azonban, Von Beck még a hatalmas krokodilnak is

Rendeléshez küldd el SMS-ben a 0690/635-046-es számra a kiválasztott üdvözlő kódját, utána egy szóköz kihagyással annak a telefonszámát (mobil vagy vonalas is) akinek küldeni szeretnéd, majd ismét egy szóköz kihagyással a dátumot (hónap, nap) amikor szeretnéd, hogy felhívjuk a címzettet.

Pl. GAMV 12 0690/635-046 0507 0503

#### Animal Cannibals

Szülinapra - GAMV 1  
Névnapra - GAMV 2  
Ébresztő - GAMV 3  
Vidámitás - GAMV 5  
Gyógyulj meg - GAMV 9  
Kérdőre vonás - GAMV 10  
Elhívjuk randira - GAMV 11  
Szerelmeit vallás - GAMV 12

#### Zanzibar

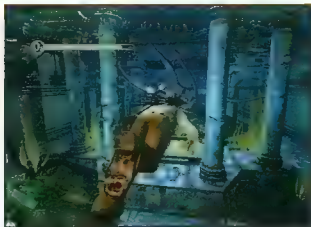
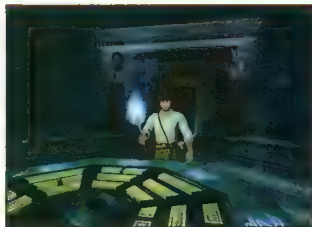
Jobbúlást - GAMV 50  
Joker - GAMV 51  
Szülinapra - GAMV 54  
Romantic - GAMV 61  
Esküvőre - GAMV 62  
Sextelefon - GAMV 64



GAML 9226	GAML 7148	GAML 7124	GAML 7117
ERROR	ERROR	ALIENS	ALIENS
GAML 12421	GAML 16915	GAML 2480	GAML 471

Küldd el SMS-ben a kiválasztott logó, vagy képzőzet kódját a 0690/635-046-es számra és kiküldjük telefonodra. Amennyiben ajándékba szeretnéd küldeni, írd be a kód után egy szóköz kihagyással a címzett telefonszámát.

please wait....	GAMK 2853	GAMK 1991	GAMK 453	GAMK 1509
GAMK 2181	GAMK 780	GAMK 49	GAMK 2320	

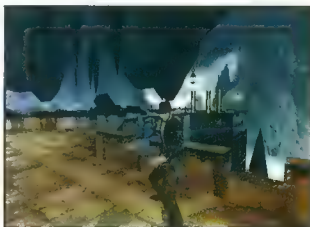


megfelelt a gyomrárt, kicsit összeszabdalva ugyan, de visszatért. Indy fogságba esett, és léghajóval Isztambulba szállították.

**ISZTAMBUL.** A láncoktól ugyan Mei Ling segítségével megszabadultunk, de a felszerelésünk még mindig a németek kezében van, ezt kell először visszaszerezni. Isztambul első erekiyjét (Piri Reis Manuscript) az első pálya végén szedhetjük fel. A kijárat mellett balra találunk egy kupolát, annak peremén végigszaladva átjuthatunk egy újabb épületbe, ahol a régiség hever. Isztambulban bukkannak fel először a cápák; ezek a vízi ragadozók meglehetősen veszedelmesek, jobb, ha elkerüljük őket (szigonypuskával vagy tetemes mennyiségű lőszer felhasználásával végezhetünk velük, de jobban járunk, ha ide-oda úszkálva lerázzuk őket a víz alatt). A második erekiyt (Ottoman Seal) a Secret of the Mosque 2-ben találjuk, közvetlenül indulás után. A szemközti fal alsó része hiányzik (átgurulhatunk), e mögött található a pещét.

A cél az, hogy lejussunk a város alatt lévő palotába. A szint végén lévő daruvál szedjük fel a szoborfejet, majd vigyük közvetlenül a nyílás fölé. A darun keresztül ugorjunk rá a fejre, majd irány a mélység! A harmadik erekiye az elsőlyedtt palotában található, könnyen elvéthetjük. A továbbjutáshoz szükségünk lesz robbanóanyagra, amelyet két

náci nehézbúvár őriz a palota másik felében. Intézzük el őket a szigonypuskával (ne hagyjuk itt a csontváz mellett heverő bozótvágó kést sem), majd robbantsuk fel a megroppant oszlopot (vigyázzunk a robbanással, ha túl közel vagyunk, a légnyomás velünk is végez). A harmadik régiség (Deilan Proclamation) a túloldalon függ egy ládában: Ide csak úgy juthatunk el, ha a kampón át-lendülünk a láda tetejére, majd a bozótvágó késsel elvágjuk a láda kötelét. Az újabb daruvál végük fel ismét a fejet, majd szakítsuk át vele a meggyengült falrészt, mely mögött a kijárat található. A The Gates of Neptune Isztambul egyik legnehezebb szintje: itt az a fő feladat, hogy négy érmét összegyűjtsünk kinyissuk a szintet lezáró kaput. Az első (Wine Coin) úgy szerezhetjük meg, ha megtaláljuk a vízben azt a részt, ahol ki tudunk mászni (vigyázzunk a cápákkal). Itt némi ugrálás és harc után találunk egy lépcsőt, melynek aljában megtaláljuk a keresett érmét. A következő érméhez (Tindert Coin) robbanóanyagra lesz szükség, mivel a nagyterem falában lévő repedés mögött rejtették el. A harmadik érme a víz alatt lett biztonságba helyezve (Serpent Coin), szintén ebben a teremben (ezt a falat is be kell robbantatnunk). A negyedik érme a pálya utolsó részén található a víz alatt (Kraken Coin). A négy érmét a kapu mellett álló oszlopokba kell tenni (az ábrák segítenek a megfelelő sorrend eltalálásában). Isztambul főellensége a hatalmas Kraken, őt nem lehet csak úgy egyszerűen elpusztítani. Először is be kell jutnunk a barlangjába, ehhez Neptun isten szobrát kell felhasználnunk. A pálya elején keres-



sünk meg a jobb oldali rész víz alatti bejáratát, majd zárjuk el a csapot, mely a jobb oldali vízszugarakat táplálja. A szobor mögött két robbanószerkezetet is találunk két búvár társaságában. Először robbantsuk fel a szobor bokáját, majd a szigony végén lendülünk át a túloldalra, és ott gyengítsük meg a combrészt is.

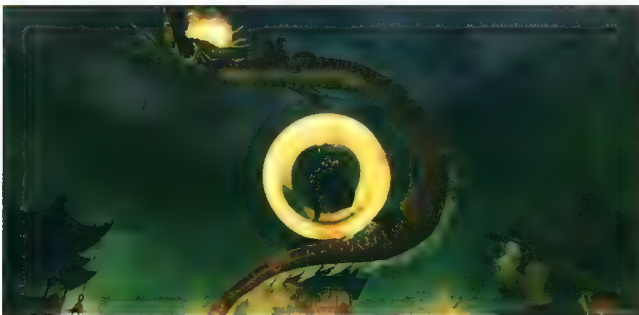
Kapaszkodjunk a leomlott oszlopra, majd ugorjunk fel a második szintre. Másszunk fel az indákon, majd az ostor segítségével döntsük le a szobrot. Az óriáspolipot megölni ugyan nem tudjuk, de a négy oszlop felrobbantásával elűzhetjük. Kezdet után azonnal vegyük fel a szigonypuskát a bal oldali száraz részről, majd tegyük el két robbanószerkezetet. A polip szeitet kell célba vennünk: kellő számú szigony beleeresztése után visszavonul. Ezt a kis időt kell kihasználnunk a töltetek elhelyezésére. A polip által kiköpött medúzákat könnyedén lerázzhatjuk, és abban az esetben, ha a testünkre tapadnak, üssünk a polippal ellenkező irányba, egy idő múlva eltűnnek (azért a levegővel vigyázzunk, gyorsan fogy). A negyedik oszlop fel-

## HÉPCSÁRHOZ



A harminc erekiye összegyűjtése után új lehetőséggel gazdagodunk, megtekinthetjük a játék elkészítéséhez használt, kézzel rajzolt vázlatokat.

Sajnos kinagyítani nem tudjuk őket, de így is élvezetes megnézni, hogy a tervezés korai szakaszában a grafikusok hogyan képzeltek el a karaktereket. Jól látni, hogy a játék eredeti címe nem Emperor's Tomb, hanem Tomb of the Emperor volt, sőt még olyan karaktereket is felfedezhetünk, akik végül kimaradtak a játékból (Abner Ravenwood professzor, akinek a lányát az Elveszett frgy-láda fosztogatóiban ismerhettünk meg).





## TIPPEK-TRÜNKÖK

- Az ugrásaink nagyon sokszor nem sikerülnek a szakadékok fölött. Ilyenkor célszerű lejjebb venni a felbotást, tapasztalataim szerint 800\*600-ban az ugrálós részek könnyebben mennek.
- Azokat az ellenfeleket, akik még nem vettek észre, egyetlen jól irányzott fejlövéllel leteríthetjük.
- Kézgránátból három lehet nálunk egyszerre, kettő a táskánkban, egy meg a kezünkben
- Használjuk ki a szakadékokat, még a legerősebb ellenfelek is halálra zúzzák magukat a mélyben.
- A cápákat és a krokodilokat könnyebb lerázni, mint elpusztítani. Cikkázzunk ide-oda a vízben, így hamar elvesztik a nyomunkat.
- A benzineshordók szétlőve robbanást idéznek elő, mely mindenkit (beleértve minket is) leterít.
- Az erejüket nem fontos azonnal összeszedni, később is visszajöhetünk értük, a játék ezt lehetővé teszi.
- Több ellenféllel harcolva érdemes az egyiket távolsági fegyverrel elintézni, a másikat így könnyebben agyonverhetjük puszta kézzel.
- A láncokon és a köteleken a kurzor nyilakkal mozoghatunk le, illetve fel. Ezeket a billentyűket csak az 1.1-es patch alkalmazása után változtathatjuk meg.

robbantása után a víz visszahúzódik, és miénk lehet a tükör harmadik darabja is.

**HONG HONG.** Utunk következő állomása Hong Kong, ahol a bájos kémműt leleplezik. Kínai gengszterek egész hada támad ránk, most sajnáljuk csak igazán, hogy a bárba nem hoztuk magunkkal fegyvert. Itt, a bárban találjuk meg Hong Kong első erekléjét (Tai Tsu Mask) az emeleten lévő boxok egyikében. A második régiség (Longshan Idol) a következő szinten található, egy nyitott szobában, a nagy tükör előtt. A bárban elrabolt lányt követve izgalmas autós üldözésbe keveredünk (minket üldöznek autóval, mi pedig rikással menekülünk). Az ülés alatt talált gépfegyverrel gyorsan leszedhetjük a rosszfúkat, nem jelennek nagy veszélyt. Az első üldözéses rész közepén (közvetlenül a filmbetét előtt) feltűnik bal oldalon egy láda, ezt szétlőve kapjuk meg az utolsó Hong Kong-i ereklét. Hiába volt a nagy rohanás,

Von Beck tengeralattjárója még Indy megérkezése előtt kifut fedélzetén a lányai. A régész segítségével a hajó nyomába ered, céljuk a banditák főhadiszállása.

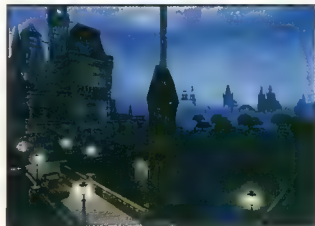
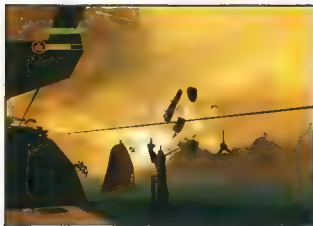
**PENG LAI LAGÚNA.** A banditák rejtékelyét nehéz megközelíteni, csak a náci által üzemeltetett gondolarendszer segítségével járhatunk sikerrel. A tengeralattjáró-roncs belsejében talált robbanószerkezettel kibonthatjuk a meggyengült falat (mindössze egy nehézbúvár őrizi). A robbanás ereje még a közelben lévő cápákkal is végez. A szint első erekléje a lagúna második pályáján lett elrejtve. Induláskor keressük meg a szemközi sarokban a robbanótöltetet, majd használjuk fel a megpreedt falnál (Sandai Plate). Vegyük fel a páncélöklőt és a hozzá való löszereket is, ez az egyik legerősebb fegyver a játékban, sajnos csak itt bukkan fel. A gépgyúval intézzük el a rohamozó náciakat (figyeljünk a bal oldalon, az emelet beugróban

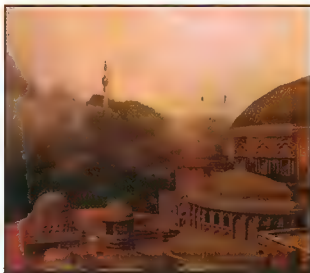
megfelelő katonákra). A lagúnában lévő daru segítségével felemelhetjük a víz felszínén lebegő tuját (ne felejtsük el egy szintbe hozni az épülettel, vagyis emeljük a lehető legnagyobb magasságra), majd az ostor segítségével ugorjunk át. Innen már csak egy jó nagy ugrás hiányzik a szint teljesítéséhez. A tengeralattjáró-bázis belsejében nagyon óvatossá kell lennünk. Amint a katonák megjelentek, egyből rohannak a riasztóhoz, melynek hangjára lángszórós katonák jelennek meg. A riasztóval ki is kapcsolhatjuk a szírnét, ekkor az utánpótlás megszűnik. A lagúnák második erekléje (Sima Qian Shiy Scroll) az Iron Cross szinten található az emelet egyik asztalán. A következő feladatunk az lesz, hogy beszerezünk egy náci egyenruhát és a hozzá passzoló dokumentumokat (a szint végét je-



lentő ajtó csak ekkor nyílik meg). Itt találjuk meg a lagúnák harmadik régiségét (Tablet of Longjian). A megszerzése egyszerű, a tengeralattjáró feletti átlendülés előtt essünk le az alsó szintre, és ott törjük össze a sarokban lévő ládákat. Az álsruha segítségével bátran elsétálhatunk a német katonák mellett, nem fognak felismerni.

**PENG LAI HEGVSÉG.** Megérkezés után gyorsan kutassuk át a teherautót, majd a szobában lévő kapcsolóval nyissuk ki a középső raktárajtót. A pálya első erekléje is itt található (Zhao Mo Rhyton), az emeleten nyitva találjuk a harmadik raktár tetőajtóját, az ott lévő egyik ládában találjuk meg a szobrot. Az emeleten kapcsoljuk le a szemközi ventilátort, vigyük oda a darut, majd

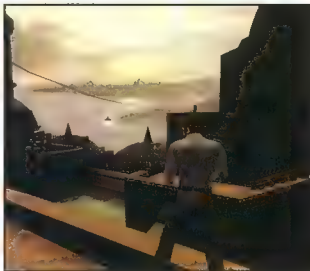




Iendölünk át a túoldalra. A szellőzőrendszer meglehetősen veszedelmes, csak a lassan mozgó ventilátorok között van esélyünk átgurulni. Ügyeljünk a beáramló levegőre, előfordulhat, hogy a légáramlat halálos csapdába lök. A következő feladatunk a gondolarendszer beindítása lesz. Itt már nem működik az álcánk, igyekeznünk kell elintézni az öröket, még mielőtt bekapcsolhatnák a riasztót. A második erekiye (Gui Jian Scroll) az alsó szinten, hátul a sarokban található egy fadozban. A gondolarendszer elektromos berendezését vissza kell kapcsolnunk, de az út visszafelé a generátorokon keresztül vezet. Itt csak úgy juthatunk keresztül, ha elkerüljük az elektromos ki-süléseket. Keressük meg a generátorok közötti kapcsolót, amelyik szabaddá teszi a kifelé vezető utat. Most már csak a gondola kétférendszerét kell kiengednünk, és máns indulhatunk. A nációk azonban észreveszik a szökésünket, ezért a második gondolával az üldözésünkre indulnak. Szedjük le a rosszfiúkat a tetőről, majd ugorjunk át. Az itt található gépfegyverrel szedjük le szép sorban a ránk támadó vadászgépeket, vigyázzunk, hogy ne okozzanak túl nagy kárt a gondolában. Néhány perc intenzív harc után áterünk a másik oldalra, a német légi bázisra. Itt raktározók a hegység harmadik régiségét (Changan Stone). Ezt nagyon könnyű megtalálni, a kijáratnál forduljunk vissza, és a másik oldalon találunk egy faladát, az rejti a szobrot. A hegység utolsó szintje nem okozhat

gondot harcedzett régészeknek, a németek ellenállását a rögzített géppuskák hamar megtörik. A lopott gondolával végre elérjük célunkat, a Black Dragon triád főhadiszállását.

**BLACK DRAGON FORTRESS.** Az erőd bejárata az egyik legnehezebb szint az egész játékban. Elképesztő hosszú, a lándzsás örök nagyon kemény ellenfelek, ráadásul olyan terepen kell harcolnunk, ahol elegendő egyetlen hiba, és máris a mélyben kötünk ki. Mellesleg itt található az első régiség is (Mask of Cambaluc). Ezt csak úgy tudjuk megszerezni, ha felkapaszkodunk az erőd tetjére az indákon. Abból a szobából kell kiugranunk az indákra, melynek a falát lengés közben berúgtuk. A felső szinteken az örök párban járnak, érdemes az egyiket messziről (pisztollyal vagy később számszeríjjal) elintézni. A kijárat eléréséhez először meg kell nyitnunk a vízelvezető rendszer bejáratát, majd egy másik kapcsolóval el kell zárunk a vizet. Az alagúton keresztül juthatunk el a belső udvarra, ahol az örök egy hatalmas gong megszólaltatásával hívunk segítséget. Amennyiben gyorsak vagyunk, úgy ezt elkerülhetjük, sőt még a tér közepén lévő erekiye is a miénk lehet (Qi Marble Stele). A hátsó kis szobában két ór vigyáz néhány ládára és a robbanószerkezetre. A ládákban találát zöld színű italt igyuk meg, megnöveli a maximális életerőnket erre a pályára. Másszunk fel az álványokon a tetőre, majd rakjuk



fel a robbanószerkezetet a téglafalra. A robbanás megnyitja az átjárót, mehetünk a következő szintre. Itt lesz néhány nagyon nehéz ugrásunk az elején, de megoldható. A harmadik erekiye (Yuan Xiang Statue) a felvonóban lévő titkos kamrában található: amint lelőttük a köveket, forduljunk a másik irányba, meglátjuk a két ládat, melyek egyikeben megtaláljuk a régiséget. A következő szinten végre megeljük az elrabolt lányt, akit még aznap fel akarnak áldozni valamiféle gonosz démonnak. A szabadítási akciót azonban Kai marsall két bájos testőre megakadályozza, így először őket kell ártalmatlanná tennünk. Az álványokról kardokat vehetünk fel, ezek használatával még keresnivalónk is lehet velük szemben. A lila és a vörös italok felhőpíntése nagyban megnöveli túlélési esélyeinket. A lányok elintézése után indy







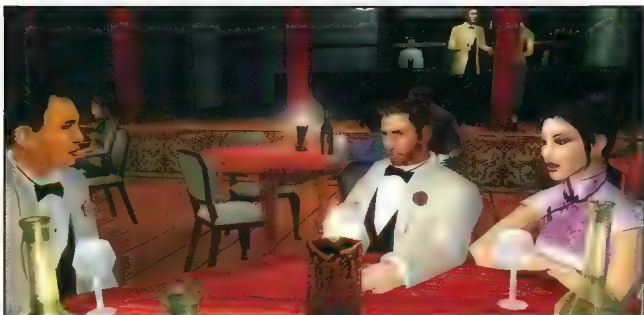
újabb csávéba kerül, egy csapdákkal teli csúszdában jut, ott kell életben maradnia, de ez már egy másik pálya.

**TEMPLE OF HONG TIEN.** A kútnál mindenképpen töltsük fel maximumra az életerőnket, mivel a csúszdában veszedelmes csapdák várak ránk. Figyeljünk nagyon oda az eltérő színű padlólapokra, ha rálépünk, nyilvánsszög csapódnak ki a falból. A negyedik csúszda végén egy deszkafal mögött erikiye (Yuyao Pan) rejtőzik, ezt csak úgy érhetjük el, ha az ostonal nekilendülünk a deszkafalnak. Messzire el kell kerülnünk a tűzoszlopokat is, alaposan megégethetjük magunkat, ha túl közel merészkedünk. A csúszda egy hatalmas terembe torkollik, mely a templom alatt helyezkedik el. Ezen a szinten élőhalottak és szellemek ellen kell küzdőnünk, nem lesz egyszerű. A szellemeket egyelőre

még nem tudjuk megölni, a zombikat viszont a hagyományos módszerrel elintézhethetjük. Verekedjük keresztül magunkat a sírokon, majd a gong mellett heverő ütővel szóialtassuk meg a hangszert. A gong hangjára megnyílik alattunk egy csapóajtó, egészen a csúszda végéről kell elugranunk ahhoz, hogy elérjük a biztonságot jelentő peremet. Vegyük le a falról a kék lánggal égő fákllyát, majd gyűjtjük meg az álló lámpást. A következő teremben egy kínai rejtvény található, ezt kell megoldanunk. Ehhez azonban meg kell gyűjtanunk a maradék nyolc lámpást. Az egyik közeli sírban található a templom első ereklyéje (Liaoning Mianjin), a zombik elintézése után nyugodtan felvehetjük a kék fákllya lángja küön sebzí az élőhalottakat). A lámpások meggyújtásához a kék lángot kell használnunk, de a láthatatlan és titkos helyeket is felfedezhetjük a fényénél. A nyolcadik lámpa meggyújtása után a kínai rejtvény szimbólumai nyilvánosodnak, és felfedik a megoldást (a három kört olyan sorrendbe kell beállítani, ahogy azt a rejtvény körüli ábrák mutatják). Siker esetén olyan fegyvert kapunk, melynek egyetlen találatát végez a sárga démonokkal. A templom utolsó ereklyéje nem egykönnyen fedi fel hollétét. A hatodik és a hetedik lámpás meggyújtása után a visszafelé vezető úton piros és kék körök jelennek meg a hídön (persze csak akkor, ha a kék fákllya a kezünkben van). A visszaút egy pontján megjelenik mögöttünk egy kék kör, erre rálépve a gong mellett megnyílik az egyik sír, ott lesz a keresett régiség (Henan

Bei). A PaCheng megszerzése után készen állunk a démon legyőzésére. Ez azonban még ezzel a hatalmas fegyverrel a birtokunkban nem lesz könnyű. Először is a démonnő megidéző négy sárga szellemet, először ezektől kell megszabadulnunk. A segítő halála kicsit felzaklatja a demont, hatalmas villámot idéz meg. Ez elől valamelyik oszlop mögött kell menedéket keresnünk (egy oszlop két villámot képes semlegesíteni). A villám megidézése alaposan legyengíti a demont, néhány másodperc-re még a kék védőpajzsát is leereszti. Ezt az időt kell kihasználnunk. Egy jól irányzott PaCheng találatból megsérül, ráadásul még a sárkányok előtt lévő pajzsok is eltűnnek. Törjük össze mindhárom pajzs nélküli gömböt, és máris visszaűztük a demont a másvilágra. A szertartás következtében a tükör darabjai összeforrtak, ezzel az ereklyével felszerelve indulhatunk felkutatni Kína első császárának a sírját.

**THE EMPEROR'S TOMB.** Az új pálya ismét nagyon nehéz színtel kezdődik. Fussunk előre a sárga oszlopi, majd forgassuk meg. A csapdából nem lesz nehéz kimászni, az előbukkanó vörös hegyek jelzik, hogy a csapda hol indul be. Ugráljunk ki a veremből, majd keressük meg azt az ajtót, amelyet kinyitottunk az oszloppal. Itt lesz néhány tűzoszlopokkal megspékel, nehéz ugrás. A második ajtó mögött elektromos gömbök várakoznak, melyek a legkisebb mozgásra is kiusznek. Az aktiválásukhoz használhatjuk a koponyákat is, de egyszerűbb, ha a PaChenget dobáljuk.



**CSATLAKOZZ-TE IS A CLUB-HOZZ!**

380MHz CPU 340MHz Memória  
4/8xASPI 128MB 256bit AGP500Hz  
DirectX9.0 RAGEON 9800

**Club**  
WWW.PULSAR.HU



Ezen a részen lett elrejtve a sírbolt első ereklyéje. Az egyik szakadékba lenézve észrevehetünk egy kiálló padlót, ahová biztonságosan leeshetünk, itt találjuk meg a szobrot (Shang Statuette). A kijáratot a kúttal szemközi kapcsoló meghúzásával nyithatjuk meg, közben azért vigyázzunk a szobrokra. A következő szint elején néhány harmoművessel, zombival és szellemmel kerülnünk összetűzésbe, ezeket gyorsan le kell rendeznünk. Ezután vegyük elő a tűkört (tartsuk a kezünkben), majd vágunk neki a csapdakának. A láthatatlan veszélyek a tűkör használata után már

nem is olyan veszeselek. A szakadékon csak úgy juthatunk át, ha ostorral átugrunk a láthatatlan padlólapra. A túldoldalon lévő kapcsoló befedi a szakadékot, így a lány is követhet. A következő teremben, a jobb oldalon lévő emeleti alkóvban találjuk meg a második ereklyét (Qin Lawbook), vigyázzunk, mert az összes ellenfelet elintézve a szint automatikusan véget ér. Az új rész ismét harccal kezdődik, zombikat és szellemeket kell örök nyugalomra helyezzünk. A harmadik ereklyét (Jade Liubo Board) a harangszoba előtt találjuk meg, az emeletre láthatatlan létrák vezetnek fel. A harangszobában keljünk át a láthatatlan átjárón, majd ismételjük el a feladványban szereplő dallamokat. Amennyiben tévednénk, úgy néhány szellem nehezíti meg az életünket, de ezen kívül tetszés szerint próbálkozhatunk. A negyedik dallam visszajátszása után megnyílik a kifelé vezető út, és elérjük az egész játék legnehezebb szintjét. Itt régi barátunk, Von Beck vesz minket üldözőbe saját tervezésű fűrög-

pével. Itt elég egyetlen hiba, és máris végünk. A legtöbb, amit tehetünk, hogy teljes sebességgel rohassunk előre, kerülgessük az akadályokat, és ostorunkkal átlendülünk a szakadékok felett. Egy pillanatra sem állhatunk le, mivel Von Beck masinája darabokra szaggatna. Az első néhány ostorugrás nem túl bonyolult, csak arra kell ügyelnünk, hogy elkerüljük a földön lévő repedéseket. Az üldözés ezután kezd igazán izgalmas válni, hiszen a rengés miatt a kövek beomlanak a lábunk alatt. Az utolsó három ugrás már nagyon nehéz, egészen más technikát kíván. Én csak



úgy vezettem őket, hogy csapott ugrás, mivel nem szabad teljesen kilendülnünk, hiszen akkor pont olyan helyen érünk talajt, amely beomlik. Egy tized-másodperccel előbb kell befejezni az ugrást, hogy aztán legyen időnk elkezdni az újat. Kis gyakorlással megoldható, és ha ráérünk a ritmusra, akkor még élvezni is fogjuk ezt a részt. A szint végén lesz még egy csúszda is, ahol az utolsó pillanatban kell felendülnünk a szakadék felett átvéló gerendára. Von Beck gépezete azonban nem rendelkezik beépített ostorral, így a szakadék mélyén köt ki, ezt már nem ússza meg élve. A kapu mögött lévő telepport egy másik dimenzióba visz át minket, ez a Netherworld.

**NETHERWORLD.** Az új szint nagyon nagy koncentrációt igényel, itt is elég egyetlen hibás lépés, és máris kezdetük az egészet elől. Új ellenfélként mutatkozik be a kék szellem személyében. A gömbvilágok mellett előszeretettel köp ki magából sárga szellemeket, akik életre keltek a terrakotta szobrokat. A szobrok ellen az a legjobb taktika, ha megvárjuk, míg nekünk rohannak, az utolsó pillanatban félreálunk, majd a megzavarodott szobrot a PaChenggel apró darabokra törjük. Ügyeljünk arra, hogy a szoborból kilépő szellem újra életre keltheti a még ép szobrokat (érdemes ezért összetörni a moduláris kato-







nákat). A szintek közötti átjutást az oszlopok teszik lehetővé. A megfelelő sorrendben megforgatva kölapokat emelhetünk fel, melyek rövid ideig a levegőben is maradnak (egészen addig, amíg a fénykarika az oszlopok aljára nem ér). Ez az egyetlen szint, ahol két ereklét is elrejtettek. Az utolsó oszlopsornál (öt oszlop egymás mellett) lesz az egyik, a lebegő sziget oldalán található párkányon (Halberd Plate). A második tárgyat (Gao Burial Mask) nagyon nehéz elérni, három halálpontos ugrást kell végrehajtanunk a lámpákon keresztül. Sajnos az ugrásokat visszafelé is

meg kell ismételniünk, és akkor még nem beszéltem az utolsó ugrálás részről, ahol öt kölapon keresztül kell átjutnunk a túlsoldalra. Az utolsó szint meglepően egyszerű, át kell jutnunk a szilárd kölapokra. A villámokkal nem kell foglalkoznunk, koncentrálnunk a biztonságos átjutásra. A harmincadik ereklye (Shi Huangdi Kong) a csapdák után található a jobb oldalon. A Sárkány Szívének megszerzése után Indynek rá kell döbbednie arra, hogy nem bír a varázstárgy erejével. Kai ellenben örömmel csap le a tárgyra, hisz segítségével világuralomra tehetne szert. Terveinek megvalósításához segítségül hívja a sárkányt, aki tüzes leheletével perzseli fel a földet. Kai legyőzéséhez ismét a PaChenget kell alkalmaznunk, ez alkalommal azonban először fel kell töltenünk az oltáron az elemek erejével. Minden egyes feltöltés után támadjuk meg Kait, majd fussunk el a következő oltárhoz. A negyedik után Kait elhagyja az ereje, és kénytelen földet érni. Ezután már csak egy dobás kell, hogy rövid életű világuralma véget érjen. A befejező képsorokban Indy és bájos kísérdje visszatér Hong Kongba, ahol végre nyugodtan eltölthetnek kettesben néhány órát. Azután persze kezdődik a következő kaland, ahol egy kínai gazembernek kell megszerezni egy szobrot, de ez már egészen más történet. ■ Mocsy



# INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB COMPO

Kedvenc régészedet Dr. Jonesnak hívják? Imádod a LucasArts-játékok hangulatát? Válaszolj az alábbi három kérdésre, és tiéd lehet a három eredeti Indiana Jones and the Emperor's Tomb egyike!

- Kinek a nevéhez fűződik a játék zenéje?
- Honnan kapta Indiana Jones a nevét?
- Melyik állattól irtózik leginkább Indy?

A megoldásokat 2003. június 30-ig várjuk a következő címre, nyílt levelezőlapon:

**Gamer Magazin**  
szerkesztősége, 1300,  
Budapest 3., Pf.: 210



TACTICAL ESPIONAGE ACTION

# METAL GEAR SOLID 2

SONS OF LIBERTY™

VÉGIGJÁTSZÁS

Kevés olyan játék van, amelyik olyan remek prológussal büszkélkedhet, mint a Metal Gear Solid 2. A játék kronológiája szerint már két éve is elmúlt, hogy egy esős éjszakán tankhajó úszott le csendesen a Hudson folyón, mégis személyesen lehetünk jelen, amikor a George Washington hídról ismerős árny zuhan le, majd landol a hajó fedélzetén. Ezen az éjszakán Solid Snake küldetése nem más, mint hogy leellenőrizze Otacon „fülését”, miszerint a tankhajóban az amerikai haditengerészet Metal Gearjét szállítják tesztelésre.

**A FEDÉLZETEN.** Hogy van valami a dologban, az már az érzézés után kiderül, hiszen hirtelen orosz katonai helikopterek jelennek meg, és egy perccel később a hajó teljes legénysége átmetszett torokkal

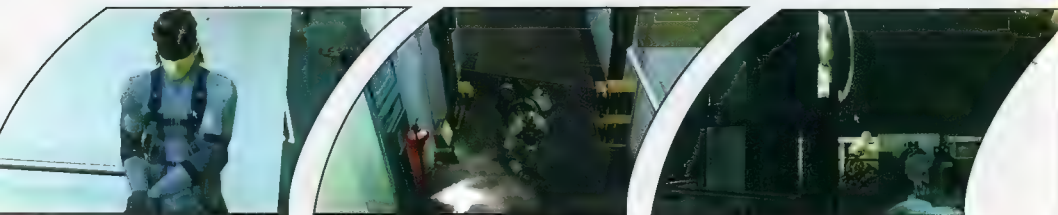
fekszik szanaszét. Az orosz zsoldosok főnökét Snake már ismeri: Gurlukovich parancsnok elszántan küzd azért, hogy Oroszország visszaszeresse világhatalmi pozícióját.

Nem árt figyelni, hogy kinek a figyelmét hívjuk fel magunkra, viszont az tulajdonképpen mindegy, a hajó jobb vagy bal oldalán keressük meg az első megnyíló ajtót. A hajóban egyszerű a feladat: fel kell jutni a hajóhídra. A lényeg az, hogy kerüljük a nyílt összetűzést az őrkkel (pontos fejlévéseket adjunk le, mielőtt még észrevennének minket), illetve a biztonsági kamera látótérében se sétálgassunk (lapuljunk a falhoz, és úgy araszoljunk el alatta). Az étkező szintjén két út lehetséges a felfelé vezető lépcső eléréséhez: vagy a folyosón keresztül, ahol

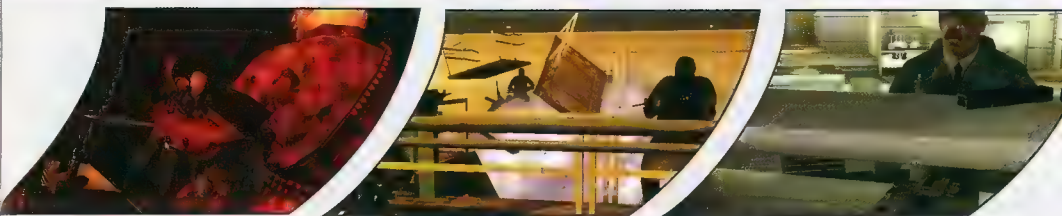


láthatatlan lézerek alatt kell át-kúsznunk az aiaák-názott szakaszon, vagy az étkezőből nyíló ajtón át, ahol csupán egy kamera látótérét kell kikerülnünk. Ha az előbbi megoldást választjuk, akkor a lézersugarakat vagy cigifüsttel, vagy a közeli poroltót szétlőve tehetjük láthatóvá. A hídon végül kiderül, hova kívánták szállítani a csodafegyvert: meglepő módon a nyílt tengeren volt a célpont.

Az első komolyabb ellenség Olga Gurlukovich, az oroszok főnökének a lánya. Külépve az irányítói-kéből sikerül meglepünk őt, de nem hagyja magát







egyszerűen lefegyverezni. Egy szempliántas alatt az előnyére fordítja a helyzetet, és fedezékbe vonulva tüzelni kezd. Mi magunk is fedezékbe vonulhatunk, de nem bujkálhatunk örökké, hiszen a nőszemély időnként egy-egy gránáttal is megkínál minket. Olga ellen az a trükk, hogy úgy változtassunk fedezéket, amikor épp nem figyel, illetve a ládák takarásában, vagy bukfecezzünk át egyik ponttól a másikhoz. Ha eléggé ügyesek vagyunk, Olga még a régi pozícióink felé idővelőd, és csak későn veszi észre, hogy másik szögéből ekközben becélozzuk. Néhány bekapott találat után Olga trükkhöz folyamodik, és előlvi egy ponyva tartókötélét, majd a szélben lobogó vászon takarásából tüzel. Jobb lesz, ha előlvi a ponyva másik kötélét is – sőt, a tapasztaltabb játékosok már korábban is megszabadulhatnak a ponyvától. Még nagyobb kitolás, amikor Olga reflektort irányít ránk. Semmit sem látunk, úgyhogy a reflektor esetében még inkább ajánlott a prevenció, vagyis idejekorán lövünk ki be. Bár jól bírja az injekciókat, Olga végül csak eiszenderül, majd váratlanul egy Cypher – vagyis lebegő kamera – kapja hűsünket lencsévégre.

**A FEDÉLKÖZBEN.** A csetepaté után a hajó belsejében megnyílnak az ajtó a gépházba, mely helyiségen továbbra is csendben próbálunk átvágni, jóllehet a továbbiakban most már éles fegyverünk is lesz. A gépházból elméletileg át lehetne menni a raktérbe, de egy igen komolyan elaknásított szakasz hátráltat minket. Egyetlen megoldás van: a detonátorok szétlövése. Szűfemesnek kell lenni: magaslattal kell keresnünk, illetve kúsznunk kell, hogy fel tudjuk fedezni a kék fényeket, amelyeket be kell céloznunk. Utána hosszú folyosó következik, ahol a zenét hallgató őrt könnyen elkaphatjuk hátulról, az utána következő meg folyton elszunnyad, és olyankor simán átosonhatunk közvetlenül az orra előtt. A következő szakaszon nem lehetséges olyan diszkrétan haladni, hogy ne fedezzék fel hűsünket. A túzpárbaj után kőjáték mutatja, amint az egyik katona lezárja mögöttünk a szilipajtót, majd megjelenik Shalashaska – alias Revolver Ocelot –, és a derék elvtársának se szó, se beszéd kilyukasztja a koponyáját. Mintha nem egészen ugyanabban a csapatban játszana... Snake erőlti mit sem sejt, úgyhogy folytatathatjuk az utunkat a raktérbe, ahol épp ünnepélyes beszédet mondanak a gyanútlan tengerészgyalogosoknak.

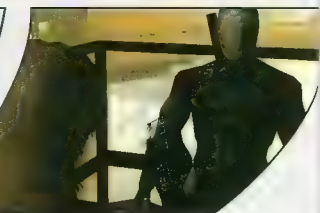
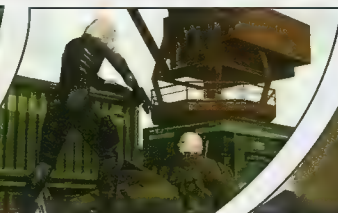
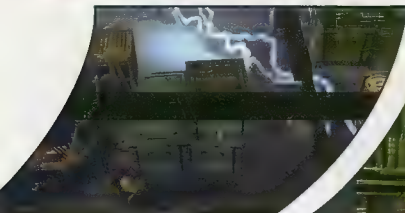
Dolph Jackson parancsnok hatalmas kivétlőn látható a Metal Gear társaságában. Természetesen nekünk személyesen kell látnunk a dolgot, ezért mászunk le, kúszunk át a vetítő sugárkévéje alatt, és bal oldalt, a ládák takarásában menjünk tovább. Igyekeznünk kell, mert Otacon kideríti, milyen hosszú a parancsnok beszéde, úgyhogy visszasszamlálás indul el, és azazalt fényképeket kell készítenünk a csodafegyverről. A fémlemezeket óvatosan lépkedjünk, és kerüljük a katonákkal való találkozást. Szükség esetén alitassuk el azokat, akik az utunkba állhatnak. A második blokkban bonyolódik a helyzet: nem egy, hanem két kivétlő van, és folyamatosan változtatják őket. Ebből adódóan a tömeg ide-oda forgolódik, mintha csak alak gyakorlatot szólna. Centíre kell elhaladnunk a szélén állók mellett, ezért ha nem kúszunk át addig a lábuk mentén, amíg a jobb oldali kivétlő nézik, óhatatlanul felfedeznek minket.

A raktér utolsó blokkjában végül a saját szemünkkel csodálhatjuk meg a Metal Gear RAY-t. Előkapva a fényképezőt négy fotót kell a Metal Gearről készíteni: egyet-egy a jobb és bal profiljáról, egyet szemről, és egyet oldalról, de úgy, hogy a kép oldalán a tengerészgyalogos jelzése jól látszódjon. Otacon megérzése szerint a codec-beszélgatéseinket valaki lehallgatja, ezért a képek továbbításához alternatív módszert választ: a sarokban találhatunk egy számítógépet, és arra letölthetjük Otacon programját. Amennyiben Otacon valamennyi képpel meg van elégedve, ugrás következik az időben, és Jackson parancsnok a beszéde végéhez ér. Snake már nyilván lelépne, azonban őt is megiepi, amikor a katonák tisztelgése közben valaki gúnyosan tapsolni kezd. Ocelot lép elő a Metal Gear takarásából, majd mielőtt még a tengerészgyalogosok felcsodálnának, a parancsnok fejéhez Gurlikovich nyom pisztolyt. Ocelot azt állítja, hanem ellopja, hanem visszaveszi a fegyvert, és ez nemcsak az amerikaiakat, a Gurlikovich-ot is váratlanul éri. Nyilvánvalóvá válik, hogy Ocelot harmadik fél megbízásából ténykedik, meghozza roppant hatásosan, hiszen végül mind Gurlikovich-csal, mind Jacksonnal végez, és a tankhajó felrobbantása után távozni készül a Metal Gearrel. Snake ekkor megmutatja magát, mire a következő epizódot talán csak azok értik igazán, akik játszottak a korábbi részzel. Annnyit kell tudni, hogy egy ninja levágta Ocelot karját még Alaszkában,

ezért csak úgy lehetett ismét két keze, hogy valaki másét varratra fel. A donör személye pedig ekkor derül ki: a korábbi balhé főnöke, Liquid Snake. A kar ekkor átveszi az irányítást a gonosz vőnember felett – mintha a megmentett kéz által Liquid még mindig élne...

Liquid pillanatnyi felbukkanása azonban nem jelenti azt, hogy javulna a helyzet: Ocelot végül csak bepattan a Metal Gearbe, és jelenti a főnökeinek a sikert – úgy tűnik, minden úgy alakult, ahogy ő eltervezte. Megvan a bűnbak, akit a katasztrófaért felelőssé lehet tenni: a Snake-ről készült filmfelvételei kutató bizonyítékként szolgál majd.

**MEGÉRKEZÉS A BIO SHELLRE.** A tankhajós incidens óta két év telt el, és immáron a fiatal kommandó, Raident irányítjuk. Az alapfeladása a következő: a tankhajós katasztrófa után hatalmas viztisztító telep épült a nyílt tengeren, Big Shell néven. Nemrégiben maga az Egyesült Államok elnöke tett látogatást a létesítményen, ami azonban nem volt túl szerencsés ötlet, mert egy felosztott terrorista-ellenes csoport, a Dead Cell szállta meg a létesítményt, és az elnöki küldöttséget túsul ejtve horribilis összeget kívánna váltságdíj gyanánt. A csoport vezetője állítólag az a Solid Snake, aki a két évvel korábbi tankhajós katasztrófát okozta... A tengerészgyalogoság már elindította a maga akcióját az elnök kiszabadításáért, de a titkos antterrorista szervezet, a FOXHOUND is aktiválta magát, élen az előző Metal Gear játékból már ismert Campbell parancsnokkal. Tőle fogjuk kapni az utasításokat. Raiden búvárkodva közeledik meg a létesítmény dokkját, és meglepőde tapasztalja, hogy már valaki előtte lyukat vágott az oajszerű rácson. Még jobban gyanakodni kezd, amikor a terroristák emberei alétan fekszenek mindenfelé, miközben valaki felmegy a lifttel. Raiden szerepében kicsit megváltoznak a játékszabályok, ezért ahhoz, hogy egy adott helyszín térképe látható legyen a radaronon, előbb aktiválnunk kell a helyi számítógép-terminált. Az első ilyen gépnél a nevünk és egyebek megadásánál mintegy azonosított kreatívatunk a játékhöz. Ezek után az örök ébredni kezdene, hacsak előtte nem pakoltuk őket el a dokk szekrényébe. Hamarosan visszaérkezik a lift, amellyel felmehetünk az a pillér tetejére. Bújunk át a drótkerítés alatt a bal oldali lejárathoz – ekközben magunkhoz veszünk egy M9-es pisztolyt.



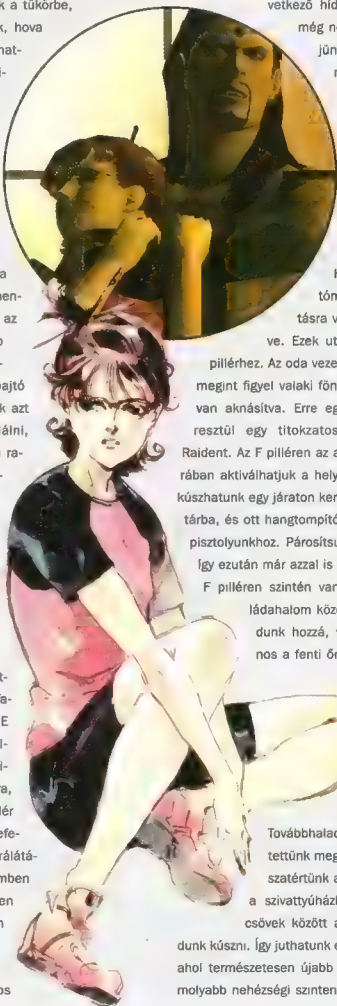
Az A pillér belsejében egy őrt találunk, akit könnyedén eltehetünk láb alól akár fegyverhasználat nélkül is – mondjuk falokpoztatós figyelemeltereléssel. Bár nem feltétlenül kell bántani: el is osonhatunk a háta mögött. A lényeg az, hogy itt is aktiváljuk a „node” terminált. (A további helyiségekben erre már nem fogok figyelmeztetni senkit.) A célnak ezek után a B pillér, amelyhez a bal oldali ajtó vezet. A két pillért összekötő átjáró mellett kiugorhatunk a korláton kívülre, és a híd oldalán függeszakdeva símán kikerülhetjük az őrt. A B pillérben belül horrorisztikus látvány fogadja emberünket: a folyosón mindent belep a vér, és tengerészgyalogosok hullái hevernek szerteszét – a mérszárlásnak pedig még nincs is vége. Miután az Alpha Teamnek vége, Raiden megpillantja a feifordulás elkövetőjét: Vamp, a Dead Cell egyik tagja a nevéhez méltóan az egyik kommandós vérért szíjva. Raidennek nem sok esélye van ellene, de a hosszas kőjáték végén mégis megmenekül, köszönhetően egy Pliskin nevű tengerészgyalogosnak (akit mondjuk a játékos egészen más néven ismer). Pliskin átad nekünk egy doboz cigit és egy pisztolyt, illetve egyvtt vizsgálja meg Raidenél az egyik tengerésztszult hulláját, ainek a csuklójánál szemlátomást levágtak egy táskát. A kommandósok rádófián hallani, hogy valami nagy balhè van a C pillérnél, ennek a befejezésénél magunk is ott lehetünk. A csata nagyon egyoldalú: a katonák lőnek egy nőt, akit viszont egyáltalán nem fog a golyó. Ő lenne Miss Fortune, a Dead Cell újabb tagja.

**A BOMBÁK HATÁSTALANÍTÁSA.** Miután végignéztük, miként írta ki Miss Fortune a Bravo szakaszt, új utasítást kapunk. Aláaknázták az egész létesítményt, úgyhogy hatástalanítanunk kellene a robbanó szerkezeteket. Mivel Raiden nem tűzserész, fel kell keresnünk egy szakembert, aki a Big Shellben bujkál. De miért van a tűzserésznek pont a mi segítségünkre szüksége? Azért, mert a terroristák rendelkeznek egy Harrier vadászgéppel, és azzal az erősítést szállító helikoptereket még a levegőben leszedték. Peter Stillman, az említett szaki, a C pillér étkezdéjében húzta meg magát. A sánta fickó sok mindent tud Fatmanról, aki a bombákat telepítette. Fatman a Dead Cell harmadik tagja, és valaha a Stillman tanítványa volt. Kapunk Stillmantól egy fagyaszto sprayt, amellyel legalább 24 órára blokkolhatjuk a robbanóanyagokat, és a bombák megtalálásához szintén kapunk eszközt, jőlehet, a C4

szagát érzékelő kis szerkezet nem túl pontos. A bombák illatfelhője a radaron zöld ködként jelentkezik. Visszafelé indulva mindjárt a C pillérben ki-szúrhatunk egy gyanús helyet. A női WC-ben kell kutatni, ahol nézzünk a tükörbe, majd fel, és máris látjuk, hova kell fűjnünk. Nem mondhatni, hogy a bomba stratégiai fontosságú helyen volt, és ez elkezdí aggasztani Stillmant. Mindegy, keressük a következt. Ne visszafelé induljunk el, hanem tovább, a D pillérhez – már van hozzá kulcskarótyánk. A kamera alatt a falhoz lapulva menjünk át. A D pillérben van az ülepítő, amelynek több szintén járőröknek katonák, és számos csapóajtó van a földön. Ígyvezzünk azt a szerelőaknát megtalálni, amelyik valahol ott van a radaron jelzett ködfelhőben. Azt az őrt sajnos nem nagyon lehet elalattani, amelyik folyamatosan jelent a főnökének, de a másikat igen. Az egyik csapóajtó alatt (illetve nehézségi szinttől függően akár több alatt is) végül megtalálhatjuk a bombát, amelyet fagyasszunk le, és irány az E pillér. A hídron könnyen elkerülhetjük az őrköt, viszont nem árt ügyelni arra, hogy a szemben lévő pillér tetejéről katona kémlel lefelé, ainek az egész hídra rálátása van. A csomagolóüzemben nehézségi szinttől függően van bomba. Amennyiben van, akkor az a futószalagon kering. El kell foglalnunk egy biztonságos

helyet a futószalag mellett, és amelyik dobozból csipogást hallunk, arra kell fűjni a fagyasztoval. Mielőtt továbbmennénk, a lefelé vezető lépcső aljánál vegyük fel az aknakeresőt, erre ugyanis a következő hídron szükségünk lesz. De még nem most! Egyelőre menjünk fel az üzemből nyíló másik lépcsőn a pillér tetejéhez, egészen a helikopter-leszállóig. Útközben megismerkedhetünk a Dead Cellt segítő orosz zsoldosok főnökével – Olgával. A tetőn találjuk a terroristák Harrierjét, amelynek a futóművén újabb hatástalanításra váró bomba van elhelyezve. Ezek után induljunk akkor az F pillérhez. Az oda vezető hidnál nem elég, hogy megint figyel valaki fölntől, a szakasz még el is van aknáslva. Erre egyébként a codecen keresztül egy titokzatos alak is figyelmezteti Raident. Az F pillérben az alsó szint egyik kis raktárban aktiválhatjuk a helyi terminált, ahonnan átküszhatunk egy járaton keresztül a szomszédos raktárba, és ott hangtrombitát vehetünk fel a SOCOM pisztolyunkhoz. Párosítsuk össze a fegyverrel, és így ezután már azzal is halkan ügyködhetünk. Az F pillérben szintén van bomba, méghozzá egy ládahalom közepén. Bemászni nem tudunk hozzá, viszont leesni igen. Sajnos a fenti őt megint csak folyamatosan jelent, úgyhogy annak elalattását – még inkább a megolését – kétszer is gondoljuk meg.

Továbbhaladva immár egy teljes kört tettünk meg a Big Shell 1-en, és visszatértünk az A pillérhez. Lépjünk be a szivattyúházba, és keressük meg a csővek között a házagokat, ahol át tudunk küszni. Így juthatunk el a zöld felhő közepéhez, ahol természetesen újabb bomba van elrejtve. Komolyabb nehézségi szinten a tetőn is található egy,





Közben Snake jelentkezik, aki véletlen folytán szagtalan bombákat talál, és azok már valóban stratégiai fontosságú ponton voltak. Stillman úgy dönt, maga megy hatástalanítani, és a szükségszerű helyzetben végül beavallja: tulajdonképpen nem is rossz a lába, mert csak egy kis kudarca miatt bűt ilyen álca mögé. Talán a legutóbb fejtörést a B pillér transzformátorházában elrejtett utolsó bomba okozhatja, amelynek az a trükkje, hogy a kinyitott biztosítékszekrény altaja mögött rejtőzik, tehát a szekrényt előbb be kell csuknunk.

Bár az érzelőknök több C4-et már nem jelez ki, még nincs vége a munkának, ugyanis Stillman szerint a mi körzetünkben is kell lennie szagtalan bombának. Ahhoz viszont másik szenzor szükséges, amiért viszont kell mennünk a konyhába, ahol anno Stillman bezárkózott. Utána irány az A pillér. Sietnünk kell, mert a codecen vesztéshes hírekről értesülünk. Pliskin hatástalanította a 2-es Shell összes bombáját, ám ezzel csak azt érte el, hogy beindította az igazi bombát. 300 másodpercünk maradt, hogy megtaláljuk a mi területünkön lévő igazi bombát. Igyekezzünk az A pillér tetejére, és liftezzünk le a dokkba – közben a codecen keresztül „élőben” lehetünk tanúi Stillman halálának. A „B” szenzor felgorsuló csipogása jelzi, ha valami gyanús dolog van a közelünkben: a keresett bomba a búvárhajó alája van tapasztva. Az eléréséhez guggolnunk kell. Fújuk le ezt is.

**FATMAN.** A liftnél ezután Fortune-nel hoz minket össze a sors, aki valaki másnak nézi hősünket. Bár a félreértés tisztázódik, nem hagy fel azzal a fixa ideájával, hogy meg kell minket ölnie. Teljesen felesleges ellene löszert pazarolni, ehelyett csak a túléléssel törődünk. Folyamatosan rohangujünk, mert Fortune fegyvere bármilyen ládán áthatol. A hajóhíhó kellős közepén codec-üzenet érkezik Campbell parancsnoktól: Fatman roppant dühös, amiért tönkre tettük a kis játékát. 300 másodpercet ad, hogy felkeressük őt a helikopter-leszállónál. Ez nagyszerű, de mit csináljunk Fortune-nel? A dolog megoldódik magától, ugyanis Fatman viselkedése a társait is megjelpi. Úgy tűnik, nem egy csónakban eveznek, és erről Vamp értesíti Fortune-t. Eközben az egyik lepattna golyó áthatol a vámpír koponyáján, és ez szentimentális jelenet ad okot, amely közben hősünk szépen kerekelt oldhat.

Teljes erőbedobással irány akkor az E pillér, illetve annak a teteje. Az A pillér tetejét elaknásították, ezért elő az aknakeresővel. Utána alighanem az F pillér felé érdemes elindulni, arra vezet a leg röviddebb út. A helikopter-leszállónál újabb bombára bukkanunk, és Fatman annak hatástalanításakor jelenik meg. A tűzserézből lett mániákus robbantató eléink tárja a motívációt: élete fő művének szánta a Big Shell, és vele együtt Stillman mester felrobbantását, ezért most roppant morcos.

Az egész játékból talán ő a legdegesítőbb főellen-ség. Először is a súlyát meghazudtolóan nagyon gyors, merthogy görkorcsolyán közlekedik, ezen kívül bombabiztos overallt hord, úgyhogy sérthetetlen, illetve csak a feje búbjába tudunk belelőni. Azt is csak úgy, ha ledöntjük őt a korcsolyájáról, és akkor céltünk a fejére, amikor feltápáskodik. Ledönteni vagy lövessel lehet, ami azonban a gyorsasága miatt szinte reménytelen, vagy rúgással. Igyekezzünk kell keresztezni az útját, és amikor valamelyik sarok mögül előbukkan, akkor adni neki. Ez már csak azért is javasolt, mert Fatmannek géppisztolya is van, amelyet előszeretettel használ. Időnként kifújja magát, akkor könnyebben a közelébe férközhetünk. A „legjobbat” azonban még nem említettem: korcsolyázgatás közben újabb bombákat telepít néhány másodperces időzítéssel. Többnyire csak a konténernek oldalára vagy tetejére tapasztja őket, de meg-esik, hogy alájuk is hajít egyet-egyet. Egyszerre mindig nagyobb mennyiségű bombát helyez el, így csak azok hatástalanítása után tudunk foglalkozni Fatmannel...

Fatman a halálúsága közepette még egy utolsó bombát is élesít. Szerinte ezzel végünk van, de ez csak nagy blöff: mindössze odébb kell húzni a hulláját, és az a bizonyos bomba is előkerül. Hatástalanítsuk, amit követően újabb eszmecsere következik a főnökünkkel, majd Pliskinnel.

**A RÜSZÖKH FELHUTATÁSA.** Váratlanul egy új szövetségünk is akad: megjelenik a színen egy titkózatos cyborg ninja (mintha csak az első részből figyelve be), aki – bár nagyon illetlenül nem akar bemutatkozni – azért rendkívül barátságosnak bizonyul. Tőle kaptuk korábban a figyelmeztetést, most pedig elárítja hősünket érdekes információkkal. Megtudhatjuk, hogy a létesítménynek valójában köze sincs a környezetvédelemhez, hanem olyan Metal

Gearnek az otthona, amelyik nukleáris fegyverrel is fel van szerelve. A terroristákat egyáltalán nem érdekli a váltásgej: ők a fegyvert akarják. Ezért kellett nekik a táská is, amelyben a nukleáris fegyver indítógombja rejlik, és ezért kellett nekik az elnök is. Ez utóbbi hollétéről a ninja sajnos nem tud semmit, azt viszont elmondja, hogy szerinte ki tudhatja. Egy Ames nevű titkos ügynököt kéne felkeresnünk, aki a túsók között van. Hozzánk hasonlóan ő is fel van szerelve nanokommunikációs eszközzel, ezért ha sikerülne beazonosítani őt, akkor úgy beszélhetnénk vele, hogy a túsókat fogva tartó terroristák ebből mit sem észlelnének. A gond az, hogy maga a ninja sosem találkozik az illetővel. Csak annyit tud róla, hogy pacemakerre van. Ennyi információ alapján kellene beazonosítanunk, és ehhez be kellene jutnunk a konferenciaterembe, a Big Shell 1 központi részébe. Nincs mese: álrúhát kell öltönnünk magunkra. A nyitától kapunk megfelelő orosz maskarát, sőt egy kulcskártyát is (meg egy mobiltelefont, amelyre a jövőben SMS-ekben fog üzengetni mindenféle tippet), de sajnos fegyvert nem ad, márpedig nagyon hülyén festene egy orosz zsoldos fegyver nélkül. Szóval szereznünk kell egy AK géppisztolyt.

Az új kulcskártyáinkkal immáron bebocsátást nyerünk az F pillér 2-es biztonságú szintű raktáraihoz: az emeleten találhatunk C4-et és egy M4-es puskát is, az AK-t pedig az alsó szinten vehetjük fel.



Az M4 felvétele során kűszünk kell: a raktár teli van robbanóanyaggal.

Az áruha és az AK csak a Big Shell 1 központi részén teveszt meg az ellenséget. Másból más uniformisú fickók örködnek más fegyverrel – szóval menjünk vissza az elaknástott EF hídhoz (ahonnan átjáró vezet középre), s csak ott öitsük magunkra az álruhát, és vegyük elő a gyekvert. A kameráktól és az örkötől most egy darabig nem kell tartanunk, jóllehet arra vigyázzunk, hogy ne lökjünk fel senkit. A folyosón keressük meg a felvonót, és elsőként a B2 szinthez létezzünk, ahonnan a puskamikrofonra lesz szükségünk. Ne sokáig szöszmötöljünk, mert az ellenségnek hamar feltűnik, hogy túl nagy a tömörülés. A mikrofont megszerezve létezzünk fel a B1 szinthez, ahol egy retinaleapogatóval bebiztosított ajtón kellene bejutnunk a konferenciaterembe. Ragadjunk meg az egyik arra járó terroristát, és toljuk a képét a műszer elé.

A tűszok között legalul, egy keresztbe tett lábbal ucsorgó fickó lesz Ames. Irányítsuk rá a puskamikrofont (persze lehetőleg ne akkor, amikor épp arra megy a járó), és ha a szívdobogása mellett apró pityegést is hallunk, akkor biztosak lehetünk benne, hogy jó helyen járunk. Továbbra is feleje tartva a mikrofont nyomjuk le az akciógombot, és ezzel megszólítjuk.

Ames valószínűleg tartja, hogy az elnököt a Big Shell 2 központi részében örik, és szinte biztos, hogy nem bántották. A terroristáknak ugyanis szükségük van rá, mert a nukleáris gomb olyan szerkezet, amelyet csakis az elnök tud működtetni, és ő is csak akkor, ha szabad akarától cselekszik. Ezek után kihallgatjuk Solid Snake (így nevezi magát a terroristák főnöke) és Shalashaska beszélgetését, amennyiben jól irányozzuk rájuk a mikrofont – később Olga is csatlakozik hozzájuk. Azon kívül, hogy aggodnak a cyborg ninja miatt, a legfontosabb info, hogy már aktiválták a nukleáris indító-

gombot. Amikor ezt Raiden elűsáolja Amesnek, az érdekes módon nem lepődik meg: szerinte az elnök együttműködik a terroristákkal, mert megunta, hogy csak bábu legyen. Ames azt is közli, hogy a terroristáknak pedgettől fogva a nukleáris csapás volt a céljuk, nem pedig a fenyegetőzés. Nem egy várost akarnak lebombázni, hanem az atmoszférában tervezik a robbantást, ami beláthatatlan következményekkel lesz a Föld körül keringő összes műholdra. Szerintük ezzel felszabadítják Manhattant, úgyhogy ezért nevezik magukat a „Szabadság Fiainak”. A beszélgetést Ocelot közledeése szakítja félbe. Ames még gyorsan átad nekünk egy hármasszintű kulcskártyát, ami után azonnal elő kell venni az AK-t. Hogy ne keitsünk gyanút, maradjunk teljesen mozdulatlanok. Ames megpróbálja fedezni emberünket, de Ocelot átlát rajta, és végül az ügynök meghal – mintha szívroham vinné el. Amikor Ocelot Raidennel kezd foglalkozni, csak a cyborg ninja segítségével tudunk elmeneük.

**ÁTHELES A BIG SHELL 2-RE.** Természetesen ráadózatták az örséget, úgyhogy az álruhánk innentől fogva fabatkát sem ér. Keressük fel ismét a fegyverraktárat az F pillérnél, ugyanis szükségünk lesz egy mesterlövészpuskára, és egyúttal egy gránátvetőt és gránátokat is elpalkolhatunk. A PSG-1-nek létezik kábító változata is, amelyet rövidke kis csatornában találunk meg. Most azonban a rendes változatra lesz szükségünk, amivel irány a D pillér: az ülepítőit nyílik az átjáró a Big Shell 2-höz. A híd teli van pakolva SEMTEX-szel, ezért roppant pontosan célozva meg kell szabadulnunk a detonátoroktól. A feladat tulajdonképpen ugyanaz, mint a tankhajón (vagyis a villogó kis kék fényekre löni). A földre hasaiva jobb időállást vehetünk fel, de ha még így is soknak érezünk Raiden kézremelését, akkor pentazemint szedhetünk be. Néhány detonátor jól el van dugva, ezért alaposan vegyük szemügyre a következő helyeket: a zászló mögött a túloldalon, a sirálycsoporthoz közepén, a túloldalon, a mi oldalunkon az ajtó felett és végül a Cypheren. A repkedő kameránál külön érdekesség, hogy ha nem a detonátort löjük ki, hanem magát a Cyphert, akkor az lezuhanva aktiválja a bombákat.

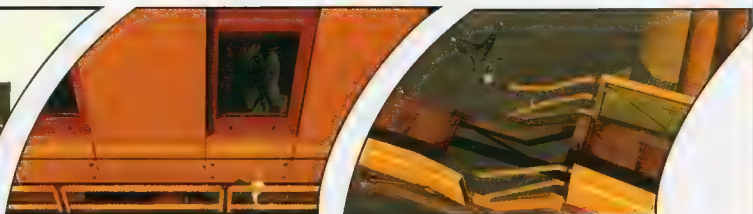
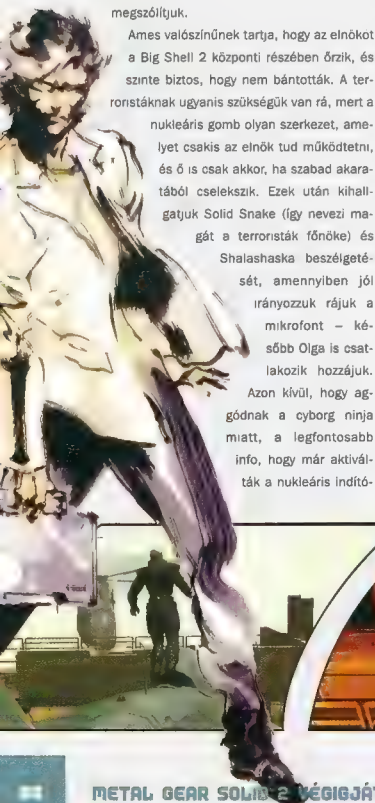
Amennyiben mindegyik detonátor megvolt, jellemző hang, illetve snitt jelzi, hogy szabad az út. Hamaro-

san Pliskin jelentkezik, hogy Otaconnak és neki sikerült megszerezniük az egyik orosz helikoptert, amellyel a tűszok kiszabadításra indulnak. Fel is tűnnek az égen, azonban megjelenik Solid Snake is – végre bemutatkozik a terroristák vezére (Solid Snake klónozott testvére). Kisebb összetűzés alakul ki a két Snake között, és eleinte úgy néz ki, hogy Solid Snake el vesztésre, de aztán megjelenik Vamp a Harrierrel.

Ez nyilvánvalóan leszedné az ögri a Kasatkát, ezért Snake számít a segítségünkre, és ledob egy rakétavetőt. A Stinger kezelést már nyilván mindenki ismeri, akinek volt dolga a játék első részével: a fegyver érzékeli a takarásban lévő célpontot is, ezért folyamatosan célra tartathatunk, viszont lötnünk csak akkor érdemes, ha a célpont tiszta. A gép viselkedéséhez mérten a következő taktikákat lehet javasolni: Amikor „ránk repül”, még elereszthetünk egy rakétát az utolsó pillanatban, de azután rögtön meneküljünk. Szintén alkalmas időpont a lövésre, ha sikerül elkerülnünk a gép rakétáit, majd gyorsan célozzunk. A bombázást a legkönnyebben az alsó szintre menekülve élhetjük túl, a géppuskától elől ugyanakkor az egyszerűbb tereptárgyak mögé is elbújhatunk. Néha a Harrier hajtóművével lgyekének megpörkölni Raident: ilyenkor is lemehtünk az alsó szintre, jóllehet a biztos találat reményében túl csábító a gondolat, hogy nem érdemes-e inkább maradni egy kis energavesztés árán. A helikopterről időnként ledobnak nekünk élelmiszeradagot, illetve szükség szerint menüit is.

A Harriernek végül búcsút inthetünk, de ezzel egy időben köszönhetjük a Metal Gear, amelyet szemlélőmetést már aktiváltak. Solidus a Metal Gaerrel tűnik el, Vamp pedig egészen elképesztő módon old kereket. Innentől most már Raiden számára is egyértelmű, hogy a legfontosabb szövetségését Snake-nek hívják, úgyhogy akkor a továbbiakban el is felejtethetjük a Pliskin nevet. A Big Shell alaposan megtépázódott a kis csatapetében – úgy tűnik, Soliduséknak már nincs szükségük a létesítményre. Ettől függetlenül azonban még van remény: a parancsnokunk szerint a nukleáris indító kód megőrzése még hátra van.

**AZ ELNÖK „HISZABADÍTÁSA”.** A szétbombázott hidon a fagyasztók segítségével elothatjuk a tüzeket. Feltűnhet a számunkra egy élelmiszeradag a leülő lépcsőn, amelyet függőlegesen vegyünk fel, mert a te-







rep igencsak omlékony. A túlóraldi tüzek mögül érde-  
mes felvenni az AK hangtompítót, majd másszunk fel  
a keskeny gyalogjáróra. Sok helyen kimegy a lábunk  
alól a talaj, ezért rohannunk kell. A G pillér túlóraldá-  
hoz érve szökkenünk át a korlátot, és essünk le az  
alsóbb szintre. Ekkor örök jönnek elő vizsgáldni,  
akik elől sehova sem lehet rejtőzni, úgyhogy elő a  
távcsőves puskával. Utána a hiányos talajrészeknél  
szaltózva, majd oldalát függeszekedve keljünk át. Az L  
pillér mentén haladva nem szabad, hogy a bentiek  
felfedezék emberünket, tehát küsszünk át az abla-  
kok alatt – de gyorsan, mert közben még a talaj is le-  
szakad. A járda később megint csak hiányzik egy he-  
lyen, de a fal mentén van egy kis perem. Lapujunk  
a falhoz, és araszoljunk oldalvast, ahol pedig nem té-  
rünk el, ott guggolva bújunk át. Hamarosan Raident  
kellemetlen meleg zuhany éri, ami után végre elju-  
tunk a Big Shell 2 központi átjárójához. Lőjük ki a  
Cyphereket, majd ismét egy szaltóval, illetve füg-  
geszkezdve keljünk át a ramaty állapotban lévő átjá-  
rón. Belépve az épületbe újra remek hasznát vehet-  
jük a puskamikrofonnak, és lehalgathatjuk Olga be-  
szélgetését, melyből arról értesülünk, hogy az elnök  
börtönénél áramot vezettek a talajba. A gond megol-  
dása kísértetiesen ismerős lehet az MGS1-ből: egy  
távírányítható Nikita rakétát kell belőnünk az elnök-  
höz, és ott szétrobbantani a csapdát működtető  
áramforrást. Jelenleg abban a részleghen vagyunk,  
amelyikben Fatman bombája súlyos károkat okozott,  
ezért a rakétavetőtől üszni leszünk kénytelenek. Lif-  
tezzünk le a vízei elárasztott B1 szintre, ahol le kell  
mennünk a lépcsőn, és a víz alatt kell felkutatnunk a  
fegyvert. Azoknál a rácsoknál lehet levegőt venni,  
ahol fény szűrődik be. Miután a Nikita megvan, mu-  
nicitót bőségesen találunk odafent. Két helyről is be-  
lőhetjük az elnökhöz a rakétát: vagy a folyosón, az  
egyik ládahalom tetejéről célozhatunk az egy nyitva  
lévő szellőzőnyílást, vagy a kis raktárból (szintén az  
egyik ládáról), ahol két automata ágyútól kell meg-  
szabadulnunk. A Nikita irányításáról a következők kell  
tudni: a rakéta automatikusan követi a lejtőket és az  
emelkedőket, viszont a kanyarokban jól kell ügyes-  
kedni. Ha nem fordulunk semerre, a rakéta hirtelen  
begyorsul, ezért minden kanyarban addig fordul-  
junk (sőt, akár az egyenesekben is), amíg pontosan  
ráálunk az irányra. Mivel az elnök pont a transzfor-  
mátorház előtt szokott szundikálni, az első rakétát  
vezessük bele a falba valahol a közelében. Ha sike-  
rült felriasztani, a szomszédos szobából kopogtas-

sunk neki, és így végre eltávolodik a célpontunktól,  
amelytől robbantsunk fel. Johnson elnökhöz bejutva  
hosszas beszélgetés veszi kezdetét, melynek során  
az elnök bevallja: eleinte valóban együtműködött a  
terroristákkal, mert elege lett abból, hogy a titokza-  
tos Patróták kezében csupán báb legyen. Ezzel az  
akcióval ki akarta kényszeríteni, hogy ő is bekerül-  
hessen a Patróták közé, csakhogy nem számoit  
Solidusszal, aki frontális támadást indított ellenük.  
Solidusnak régi elszámolnivalója van velük, merthogy  
az ő neve valójában George Sears, vagyis ő a lemond-  
ott elnök, akit a háttérből intézkedve a Patróták  
váltottak le, amikor értesültek az alszakai Shadow  
Moses incidensről. Solidus az elnöksége idején titok-  
ban, saját szakállára indította be azt a bizonyos  
Metal Gear projektet, amit a játék első részében si-  
került lelepleznünk, és provokálta Liquid Snake-et,  
hogy hajtsa végre a támadást – ezért kellett mennie.  
A Patróták legambiciózusabb tervét kívánja most át-  
húzni, és az Arsenal Geart akarja megszerezni. Ez a  
legnagyobb hír: a Metal Gear RAY távolról sem azo-  
nos azzal a Metal Gearrel, amelyet annyira ügyez-  
tek eltitkolni. Az egész Big Shell az Arsenal Gear kód-  
nevű Metal Gear álcájaként épült, melyet több olyan  
szorozatgyártót, módosított Metal Gear RAY őriz, mint  
amelyent láttunk. Az elnök szentt a Patróták min-  
dent a kezükben tartanak, és ezért nem alakul ki ká-  
osz a világban, tehát szükség van rájuk – ezért is pá-  
rtozt el végül Solidustól. A hatalmuk zálogaként épít-  
tették meg az Arsenal Geart, amely jóval több bár-  
mely fegyvernél: sokkal inkább szuperintelligens gép,  
amellyel a digitális forradalmat kívánják cenzúrázni.  
Az ellenőrizhetetlen információáramlás ugyanis ag-  
gasztja a Patrótákat.  
Az elnök új kulcsártyával, valamint egy vírust tartal-  
mazó lemezzel látja el Raident, amelyet az Arsenal  
Gear egyetlen, még jelenlévő rendszerprogramozójá-  
nak kellene elvinni: Emma Emmerichnek. A valómá-  
sa után Johnson arra kéri Raident, ölje meg őt, aki  
azonban nem hajlandó erre – nem úgy? Hirtelen  
megelénk Ocelot. Hogy miért tesz ilyet? Rejtély, hi-  
szen az elnök halálával elméletileg nem tudják a  
Nukleáris indítókódokat megérősíteni. Hamarosan  
Solidus és Otacon is jelentkezik, akikről megtudhat-  
juk: Emma Emmerich nem más, mint Otacon mos-  
tohátja, tehát vigyáznunk kellene rá.

**EMMA TÖRTÉNETE.** Ismét menjünk úszkálni. A  
térkép DK-i részénél keressük meg a nyitható zsilip-

ajtókat, amelyek mögül Stillman hullája úszik elő, és  
egy romos szakaszon kell ügyesen átvégződnünk. Így  
jutunk el egy 4-es szintű ajtóig, amely mögött Vamp  
várakozik. Újabb rossz hírek: az Arsenal Geart már  
aktiválták, és Solidusék olyan bombát találtak a fe-  
délzetén, amelynek a fejlesztése még kísérleti sta-  
szaban volt, és ezért nem szükséges hozzá semmi-  
féle kód. Úgy tűnik, Vamp a vírusos lemeznyírói is  
tud, ám ez nem izgatja, mert szerinte Emma úgyis  
megfűlad, meg aztán nem szándékozik hősünket  
életben hagyni... A vámpír olyan medencében úsz-  
kál, melynek víz közönséges halandó számára élet-  
veszélyes. Amíg a víz alatt úszik, addig nem kell tar-  
tani tőle, tehát a medence széleiről beelőzva ad-  
junk neki géppisztollyal. (Lehet pisztollyal is, de na-  
gyon gyorsan úszik.) Találat esetén kiugrik a partra,  
és ekkor van esélyünk komolyabban megsebezni,  
amireh a gránátvetőt a legalkalmasabb. Ha Vamp el-  
kezd pörgöni, inkább meneküljünk, bár az már régt  
rossz, ha közelharca kerül a sor. Lehetőség szerint  
tehát vissza kell lökni a gránátvetővel a vízbe, ami  
után az emeletre ugrik ki, és onnan szórja a késeit.  
Ha nagyon profi céllövőnek érezzük magunkat, meg-  
próbálhatjuk eltálni a vámpírt, amikor épp nincs  
pajza, sőt a késeit is eldobjuk, de talán biztonság-  
osabb, ha menekülünk. Néha Vamp bémít varáz-  
sáttal is el, azonban a gránátvetőt még lebénult ál-  
lapotban is elő tudjuk venni...  
Vamp elisüllesztése után folytassuk az utunkat, és  
ússzunk keresztül az újabb elárasztott szakaszon.  
Emmát végül egy szekrénybe zárközva találhatjuk  
meg – a jelenet ismerős. Minthogy vízszonya van,  
ezért nagyon körülményes őt magunkkal vinni. Szó  
szerint a hátunkon kell cipelni. Sőt még a száraz  
szakaszokon is fogni kell a kezét, mert bejünkölöz-  
ták valami szerrel, és ezért járni is alig tud. Emma  
jóval kevesebb ideig bírja a víz alatt, mint Raiden,  
tehát még nagyobb figyelmet kell szentelnünk a ra-  
darunkon felbukkanó fényes pontoknak, melyek a  
levegős helyeket mutatják. A medencénél kis csalá-  
di vála alakul ki, ami után végük elő az aknakeré-  
sőt, ugyanis időközben valaki elaknásította a kör-  
nyeket. Majd ismét egy kis szünet jön: Emma kifejt  
nekünk az Arsenal Gearen belül rejtő GW rendszer  
mibenlétét. Az előadása végeztével ússzunk vissza  
egészen a lifthez, ahol újabb gond addódik: a lány a  
bogarakról is írtozik. Chemotax híján júnánk körbe a  
fagyasztó spray-vel. A felső szinten már örökre is  
számolnunk kell, ami Emma lassúságát figyelembe



véve roppant bosszantó. Hogy elkerüljük a felesleges riadókat, inkább kábító lövedéket használjunk – tudniillik az egyik örök folyamatosan jelentenie kell. Emmát végül az L pillérhez kell vezetnünk: az átjárónál szedjük le az őroket, illetve a Cyphereket, és oltuk el a tüzet a spray-vel. A lány nyitja meg számunkra az épületbe az utat, ahol újabb órok likvidálása után egy zsilipajtó, az után pedig egy hosszú létra következik a pontonhídhöz – az egyetlen úthoz, amelyik épen maradt a Big Shell 1 felé.

Az L pillér lábánál végük fel a hőképes szemüveget, majd foglalunk el kényelmes lödálást, mert most még inkább szükség lesz mesterlövési képességeinkre. Szét kell lőnünk a szemüveggel látható aknákat, továbbá nem szabad hagyunk, hogy az órok és a géppuskák Cypherek célba vehessék Emmát. Ez a legnagyobb pontosságot igénylő rész a játékban, jóllehet elővehetjük a gyengék fegyverét, és besegíthet Snake is. Miután jelezte, hogy ő is elfoglalta a lödálását a túlódalon, hívhatjuk a codecen, és onnantól csak a távcsó látótérébe kell behoznunk a rosszúkat, akiket Snake automatikusan leszed. Sajnos viszont ismét megjelenik Vamp, aki élő pajzsaként használja Emmát, és végül hiába intézzük el, mégis halálos sebet ejt a láncon. Snake viszi a számítógépterembe a sebesült Emmát, ahova követnünk kell őket a lemezzel. A pontonhídon keresztül a csomagolóüzem aljához mászunk fel, ahonnan a legrovidebb úton – hiszen Emma állapota miatt visszafelé kell mennünk – el kell jutnunk a központi részhez. Csak azokkal az ellenségekkel foglalkozunk, akikkel muszáj. Igyekezzünk a lifthez, és le a számítógépterembe, ahol korábban Emma papagáját láthattuk. Sajnos hősünk elkeskeny: úgy tűnik, már levették a rendszert, és a vírusnak mindössze 90%-át sikerül feltölteni. Emma halála nagyon megviseli Otacot, de ennek ellenére elindul a helikopterhez megmenteni a tüzőket, Raiden pedig Snake-vel együtt leereszkedik az Arsenal Gear belsejébe. Vagy legrövidebb az a terv, amikor azonban Snake előhívja a cyborg ninját, aki nem más, mint Olga.

**ARSENAL GEAR.** Snake áruló lenne? Úgy tűnik, hiszen nem sokkal ezután hősünk Solidus és Ocelot előtt eszmél, és azt kell tapasztalnia, hogy anyasziú meztelenül fekszik egy kánpod. Solidus veszi őt kezelésbe: amikor a csapok emberünkre tapadnak, az okidögömb nyomogatásával tarthatjuk vissza a levegőt. E kedves húzása után Solidus történelemórát

tart, és feléleszti Raiden rég elfeledett emlékeit: sok évvel korábban, egy másik országban gyerekeket elvitték katonának, és ő alig tízévesen veszedelmes hímvérre tett szert. Solidus tanította meg őt harcolni, majd a háború vége óta semmit nem tudott hősünkről – de nem lepi meg, hogy „valakik” besorozták. E beszélgetés után kelemesebb megjelölés is én hősünket, amikor Olgával marad kettesben. Snake nem árulta el őt, sőt, a látszat ellenére Olga is vele van. Olgát a Patrióták szorolják a gyereke megölésével, és az a feladata, hogy Raiden megővje egy bizonyos S3 terv kivitelezéséhez. Kezd átláthatóvá válni a helyzet: az árulás színjátékára azért volt szükség, hogy Snake és Raiden bebecsátást nyerjen az Arsenal Gear belsejébe. Olga segít hősünknek lejönni a kánpodról, úgyhogy a távozása után a bilincsek feloldódnak. Nagyobb gond, hogy a felszerelésünkkel nem mászkálhattunk csak úgy Solidusék előtt, ezért meg kell keresnünk Snake-et, akinek odaadta. A hangárban óvakodjunk a katonáktól, akiket időközben új felszereléssel láttak el, ezért sokkal veszedelmesebbek, mint korábban. A ládák mögött bujkáljunk.

Közben Campbell parancsnok nagyon furán kezd viselkedni. Aggresszív parancsolgat, és Snake hanyagolásra kén Raident. Mindez bogarat ültet emberünk fölébe, akinek eszébe jut, hogy még sosem találkoztunk a parancsnokkal személyesen. Amikor kérdőre vonja a felettesét, az még jobban meghülyül, és a továbbiakban egyfolytában csörgeti a codecet. Mindenféle ökörséggel traktálja Raident, illetve a játék abbahagyására szólít fel minket, szóval ne törődünk vele. Inkább próbáljunk eljutni a hangár végébe. Ott menjünk fel balra a lépcsőn, váltunk át first person módba, és figyeljük ki, mikor indulhatunk a másik oldalon lévő láda mögé úgy, hogy sem a kamera, sem az őr nem vesz minket észre. A láda mögé guggolva várjuk meg, amíg az őr a kamera felé bámul, és akkor onsonjunk el mögötte.

Lezárat alagútban találjuk magunkat, ahol kénytelen leszünk meghaladni a parancsnok zavargásait, mert az egyik hívásunk nem tőle fog jönni, hanem Rose-től. A lány bevallja, hogy a Patrióták megbízásából ismerkedett meg emberünkkel, ami meglehetősen szíven üti Raident, jóllehet Rose nem győzi bizonygatni, hogy nem csak színészkedett, amikor vele volt. Sőt, még valami mást is akar mondani... E beszélgetés után jelenik meg Snake, aki először csak a régi felszerelésünket kapjuk meg, hanem Olga kardját is, amelynek a kezeléséről rövid lektet

kapunk. Némiképpen után az események automatikusan mennek tovább, és rögtön be is vethetjük a kardot. Snake-vel kettesben egy egész hadseregkel szemben indítunk nyílt támadást. Használhatunk mondjuk löfegyvert is: olyankor, ha kifogyánk a municióból, Snake-től kapunk utánpótlást. Ahogy haladunk előre, Otacot jelentkezik be, és miután elősárgult nekünk a parancsnok viselkedését, kideríti, hogy az adások kezdettől fogva az Arsenal Gear belsejéből jöttek. Raident ezek szerint mesterséges intelligencia irányította. Nyilván a feltöltött vírus okozta a zavarokat, amely egyébként úgy tűnik, az egész játékot megfertőzte. Szürreális dolgok történnek, úgyhogy például ne hagyjuk abba a játékok, amikor ok nélkül jelenik meg a Game Over képernyő.

**HÁROM ÓRIÁS EGY TÖRPE ELLEN.** Hogy halom ellenség lemeszárítása után előkerül Fortune, aki Snake-vel kíván megvívni, amiért az két évvel korábban megölte az apját – Jackson parancsnokot. Ez ugyan nem így volt, de ezt momentan nem lehet neki megmagyarázni, és ezért hátrahagyva Snake-et mehetünk tovább Solidushoz, akitől megtudjuk, mi is az az S3 terv. Solid Snake Simulation: ennnyit jelent, aminek a jelek szerint hősünk a főszereplője. Valahol kínózással próbálták előállítani Solid Snake-et: ennek eredménye volt a FOXHOUND parancsnok. Miután azonban azt felosztatták, virtuális világban fejlesztették ki a tökéletes katonát: Raident. Ocelot megtálatta ezt a tervet az Arsenal Gearben, minek után Solidus csalnak használni hősünket a valódi Solid Snake elkerítéséhez. Ez be is jött neki, úgyhogy immáron nincs szükség Raidenre, és kapunk három jól megtermett „játsszótársat”, három Metal Gear RAY-t.

A Metal Gear technikája a következő: vagy rakétákat küldenek, amelyekkel elmenekülni kell, vagy golyószórónak, amit hátrítani lehet a karddal, de ki is lehet kerülni (mert egy vonalban tűznek), pedig például, ami a legfontosabb: nagy nyomású vízsugárral támadnak. A sugártámadás alkalmával kinyitják a „szájukat”, amely az egyetlen sérülékeny pont rajtuk, tehát oda kell belőnnünk a Stinger rakétákkal, amelyeket armógy a küzdőtéren találunk. A sugártámadással az ellenfeleink akkor élnek, amikor a közelükben vagyunk, így lehetőleg ingereljük őket, majd meneküljünk arébb, és célozzunk. Miután eléggé hazavágtuk az egyiküket, az begorombul, és felugrik a porondra, hogy agyontaposson minket. A célkövetős rakétái

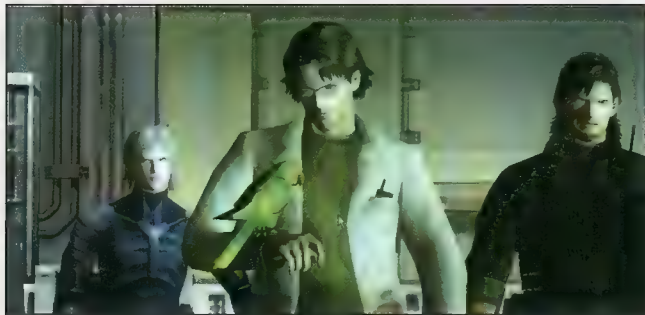


Ilyenkor komolyabb veszélyt jelentenek, de el lehet előlúgni igrani, és természetesen a lábaktól is távol kell maradnunk. A Metal Gearek a méretüket meghazudtolóan fűrge jószágok, viszont ha chaff gránátot használunk, az valamennyire blokkolja őket. Továbbá befoghatjuk a térdüket is, és leamortizálhatjuk az ízületeiket. Ilyenkor – mintha csak a fájdalomtól órdítának – megint csak kitűnő a szájukat, ami úgybár jó alkalom torkon löni őket. Frankón levethűk a felugrott példány energiáját, és már éppen örülhetnének az első Metal Gear legyőzésének, amikor azonban a dobóbetét ütött ki az arcunkra. A Metal Gear ugyanis fogja magát, visszazugrik a porond mellett vízbe, és teliszívja magát energiával... Folytassuk azért a harcot a fent leírt módszerrel, mígnem Raiden saját magától adja fel a küzdelmet. Igen ám, csakhogv neki nem szabad meghalnia, mert ott van ugyebár Olga gyereke, Olga közbelel, és ezzel kénytelen leleplezni magát Solidus előtt, aki természetesen nincs elragadtatva...

Olga önfeláldozása hiábavalóan tűnik, mert a kis intermezzót követően a show folytatódik. Vagy legalábbis Solidus így tervezi, ám a vírus eddigre már a Metal Gearre intelligenciáját is kikezdi, amittl kezelhetetlenné válnak, és Solidus maga végez velük. A „játékszerek” tönkretétele után Solidus visszatér a hagyományos módszerekhez, és folytatni kezdi emberünket. Ekkor megérkezik Fortune is, aki a jelek szerint végül foglyul ejtette Snake-et. Ismét fogtogatni kell kiállnunk, de jóval többet, mint legutóbb. Solidus úgy véli, hűsünk tud a Patrióták nevét, és ki akarja belőle szedni. A GW rendszer révén a nyomokra bukkannhatott volna, de az a vírus (amelyet egyébként a Patrióták adtak a néhai elnöknek) immár teljesen tönkretette: ezért folyamodik ehhez a módszerhez. Az Arsenal Gear és a hidrogénbomba immáron nem is érdekli többé: felőle azt kezd vele Fortune, amit akar. E kijelentése igencsak megkacagtat valakit: Ocelot az egész helyzetet roppant viccesnek találja, és végre valahára tisztázódik, kinek is dolgozik. A Patrióták kérésére férfközött Solidus bizalmába, mert az S3 terv korántsem a virtuális kiképzést jeleníti. Az S3 terv magának a Big Shell megtámadásának a megnevezése, amit Solidus a saját művének vélt,

holott mindent a Patrióták rendeztek el az alszakki Shadow Moses incidens mintájára. A Patrióták kísérletének főszereplője Raiden volt, és mindenki csupán bábu volt a sakjátásmában – kivéve Solid Snake-et, akinek a felbukkanására nem számítottak. A játszma valamennyi figuráját ők teremtették meg, és ahogy megteremtették, úgy el is tudják őket pusztítani: lám, Ocelot revolvere minden külfőnősebb gond nélkül sem bet ért Fortune mellén, aki csak azért nem hal meg azonnal, mert a vénembernek kiment a fejből, hogy neki a jobb oldalon van a szíve. A technológia óvta meg Fortune-t, amelyet a Patrióták biztosítottak a számára, és nincs semmiféle boszorkányság a dologban. Bár ennek némileg ellentmond, amit Fortune az utolsó erejéből művel: minthogy a show-nak vége, Ocelot kilövi az egyik RAY összes rakétáját a kis társaságra, de Fortune-nek hála egyik sem talál. Ocelot ekkor a RAY egy másik támadását használja, azonban valaki megállítja őt: ismét életre kel benne Liquid keze, aki felülkerekedve benne távozik a RAY-jel.

**FEDERAL HALL.** Snake barátunk Liquid után ered, nekünk pedig Solidusszal kell foglalkoznunk. Az Arsenal Gear időközben nagy utat tett meg, és nem csekély rombolást okozva Manhattanben köt ki, minek következtében a Federal Hall tetején találjuk magunkat. Ekkor ismét jelentkezik a parancsnok, de immáron tiszta fejfel (talán mégsem csak mesterséges intelligencia), és sok mindenre választ kapunk. Homályos utalások történnek arra, kik vagy mik is azok a Patrióták, hogy miért formálják kedvükre a történelmet, és ezen belül az S3 tenvről is szó esik, amely nem egészen a tökéletes katona személyét jelenti, hanem azoknak a körülményeknek a biztosítását, miáltal a legjobb katona kiválasztódhat. Ennek a kis játszmának érkezünk most a végéhez, és befejezősként végeznünk kellene Solidusszal. Raiden már cseppet sem bízik a parancsnokában, azonban mégis engedelmeskodik, hiszen nem felejtette el azt, hogy a Patrióták kezében van a megbolondult Olga gyereke, ráadásul a parancsnok szerint Rose is. Solidusnak szintén megvan a maga oka, amiért fel akarja szecskázni emberünket: Raiden nanoműszerei folyamatosan tájékoztatják a Patriótákat a dolgok állásáról, ezért azokat „kioperálva” akarja megúrn az általa keresett információkat. Elvárja ellenfelétől is a harci kedvet, úgyhogy hűsünkkel azzal tűzeli fel, hogy elárulja neki: ő volt személyesen, aki anno lemezárrolta a családját. Solidus lovagiasnak bizonyul a foglyával, és átad hűsünknek egy kardot – tehát vinni fogunk. Ő is elsdörbhan karddal, pontosabban kardokkal támad, meghozza rendkívül hatékonyan, úgyhogy feltétlenül taktikázni kell. A csapásait védjük, majd csak az után támadunk, hogy rúgott. Ezen kívül a lendületes támadásait kell kihasználni, melyeknek a végén egy pillanatra mozdulatlan marad, és olyankor sebezhetővé válik. Ilyen támadása az, amikor hatalmasat suhint (ez védhetetlen), vagy amikor felugrik a szomszédos házra, és arról visszapattanva sújt le. Látszólag Solidus akkor is védetlen, amikor egy találatot bekap, és eütlér, de ez ne tévesszen senkit, mert amint feltápaszkodik, tűzcsíkot húz, és ez keményen leveszi az energiánkat. Solidus a kigyőző karjait is beveti időnként, amelyeket visszacsaphatunk vagy háríthatunk, ám ha mégis elkapná hűsünket, akkor rángatózva igyekeznünk szabadulni a szorításából. Hasonlóképpen aljas húzása, amikor rakétákat ereget. Ezeket szétagyhatjuk, de félő, hogy mellécsapunk, ezért inkább a menekülés javallott. Miután sikerült levennünk Solidus energiájából egy nagyobb adagot, megszabadul a kigyókarjaitól, de ez cseppet sem jó hír, ugyanis ezután jóval gyorsabban lesz a tűzcsíkjával. Jobbára menekülünk, majd a már említett taktikával elűzünk. Solidus legyőzését követően Snake-vel találkoznak az utcán, aki visszatért, miután polósokt rakott Liquid Metal Gearjére, és átadta a vírus lemezét Otaconnak – merthogy korábban Ocelot nem az igazí szíket vette el. Otacon elméletileg így le tudja nyomozni a Patriótákat, hiszen a vírus egyik legfőbb feladata az volt, hogy eltüntesse a rájuk vonatkozó adatokat, és ebből adódóan a lemezen rajta van az azonosításukhoz szükséges kód. Raiden és Rose történetének lezárása, illetve a stáblista után utalás is hallatszik arra, hogy Otacon sikerrel jár, bár ez csak félsíkemek tűnik, hiszen az illető személyek már száz éve halottak... ■ VZ

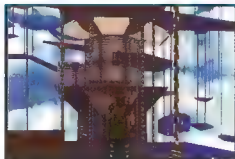


**CSATLAKOZZ TE IS A CLUB-HOZ!**

400MHz CPU  
400MHz Memória  
2GB 120GB HDD  
FX5800  
4/8GBP  
DirectX9.0

**Club**  
WWW.PULSAR.HU

# MENTŐÖV



## PRINCE OF PERSIA 3D.

Hello Mocsy! Ismét én. :-) Lenne egy kérdésem. Mivel eléggé régi játék már, és talán éppen ezért van meg teljesen a játék, viszont már nagyon régóta szeretnék

vele játszani, úgy döntöttem, felrakom. Nem csalódtam túl sokat...

A Prince Of Persia 3D-ről van szó. Mivel nem találtam végigjátszást, úgy döntöttem, téged nyaggatlak. Remélem, valamennyire emlékszel még rá, ha egyáltalán játszottál vele. A legelső pályán, ahol a kardot már megszereztem, beszorulok egy kis labirintusba, ahol van egy kinzókamra, csapdával a bejáratnál. Ahol ki lehetne jutni, egy ürge ki is megy, de akárhányszor utána csinálom, meghalok. Egy nagy fej szájába dugja a kezét, és kinyílik a kapu. Az én karom meg csak beszorul, és szörnyethalok... Nem tudnái segíteni?

Nagyon szépen kérek, könyörgök, segíts rajtam. Mert nekem tetszik egy kicsit a játék, csak hát ez kifogott rajtam.

Előre is thanx! Hello! Ro Lee

**Az asztalon találsz egy kis dobozt, amelyet egyelőre nem tudsz kinyitni. Vidd vissza az előző szobába (kinzókamra). Rakd le a dobozt arra az asztalra, ahol a csapda aktivizálódik. Hozd működésbe a zúzógépet a kapcsolóval, majd vedd fel a karkötőt az összetört dobozból. Ezzel felszerelkezve már nyugodtan bedughatod a kezed a kőszobor szájába.**



## MORROWIND

A Morrowinddel kapcsolatban szeretnék valamit kérdezni tőled. Kaptam egy faszta fegyvert 2000/2000-es erősségűt, és ennél keményebb van-e. És ha van, akkor hol? A második meg azt, hogy mit jelent az, hogy "You are encumbered" - ezt akkor írja, mi-

kor meghaladja az ember képességeit. Pl. írja, hogy 250 az ember felett, ha rákattintok Mouse 2-vel, és ha azt meghaladom, akkor nem fog továbbmenni, és kirja azt a szöveget, amit az előbb kiírtam. Ezt a tulajdonságot (képességet) hol lehet növelni? Esetleg valamit gyakorolni kell, nem tudom!!! Én nem!!!

Szeretném, hogyha válaszolnál, mert a játék SZUPER, és sok időt játszok vele, sokat segíthetsz vele. Előre is kösz Stb. By Urkuty

**Ne feledd el, mindig vannak erősebb fegyverek. Az alapjátékban a legjobbba a daedric cuccok voltak, abból egy kétkézes daikataná már meglehetősen komoly darab volt. Az igazán komoly varázsfegyvereknek azonban nevük van, azok gyakorlatilag elnyúlhatatlanok. A Tribunal kiegészítőben új gyilkoló eszközök is felbukkannak, érdemes azt is megnézned.**

**A „you are encumbered” kifejezés azt jelenti, hogy szépen túterhelted magad, vagyis több cucc van nálad, mint amennyit elbírsz. Ennek nagyon gyakran az az oka, hogy bekaptál valamiféle rontást,**

**amely lecsökkentette az erődöt. Vigyázz, mert így véglegesen elakadhatsz, hiszen ha valamelyik rosszfiú 0-ra leszívja az erődöt, és épp a vadon kellős közepén állsz, akkor meg sem tudsz mozdulni, mert még a saját testsúlyodat sem bírod el. Mindig legyen nálad restore strength varázslat vagy gyógyital, az kihúzhat a csávból, míg el nem érsz egy templomhoz.**

Sziasztok!

Van egy apró problémám a fenti játékkal, miszerint, hogy a vécéi örök, sőt még a Molag Mar őrei is megtámadnak. Nem vagyok Vámpír, nem vagyok bűnöző, s mégis... És csak ők támadnak!

Egy szót sem szólnak. Humanoid nyugtatóssal pedig közel 45-ös a hozzáállásuk (beszélgetni akartam velük, hátha elmondják...). :-)

A rossz álmuktól is megszabadítottam a sziget lakóit, tehát azért se lenne okuk...

Bár nemtom, jól tettem-e, de levertem Orvas Drent. A polcán volt egy Indorli sisak, amit feltettem. Aztán mikor Vivecbe értem, közölte az 1-ik őr, hogy viselem a szent jelképes sisakot, és nekem támadt. Asszem, megvédtem magam, s bementem a Mage-Guildbe. Teleport, egy-két küldetés, és mikor visszatérek Vivecbe, már nem szólnak az őrk, csak támadnak. Miért? És hogyan lehet jóvátenni, ha valamit elkövettem ellenük?

Most jönnének a Vívői Küldetések, s elég gáz így. Előre is köszönöm! Placú Sajnos a vívői palotaőrök meglehetősen allergiások arra, ha a felszerelésüket viseled. Mivel önvédelemből készíted ki az őrköket, ezért nem is lesz bűnözői státuszod, nyugodtan kinyírhatod őket. Azt hiszem, létezik valamiféle cheat a lenyugtásukra, de annak használatával a játék elvesztené az RPG hangulatát. Nincs mit tenni, viseld a következőkeneket, legfeljebb Vivec szegényebb lesz néhány arrogáns őrről.



## BALDUR'S GATE

(Hali Bird! Nem tudtam Mocsy, címet úgy, hogy a tíédre küldenék egy Baldur's Gate I-es mentőöves levelet! Lécci továbbítsd neki.) Entaro Antar Mocsy!

1. Elakadtam a Baidur's Gate-ben! Az a baj, hogy amikor találkozok a tanácssteremben Sarevokkal, majd meg-

öliöm a Greater Doppelangereket, ezután megint beszélék vele, meghal a fő emberem (CPeti, mage)!

És nem tudok mit csinálni, mindig meghal, csak úgy megfekszik!

Sokan panaszkodtak hasonló témában, szerintem te nem gyógyítottad meg a mérgezést, amelyet a városba érkezés után közvetlenül kaptál. A gyógyital két összetevőjét kell felkutatnod, különben bizonyos idő elteltével a mérgez hatni kezd, és neked bizony csengettek.

2. Hallottam valami Gólempáncélról... ez a BG 1 vagy 2-ben van? Hogy lehet megszerezni?



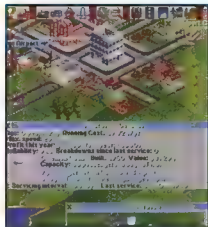
## HÉRDÉSEK

Sziasztok!

Lenne egy kérdésem egy régebbi játékkal kapcsolatban. Konkrétan a Soldier Of Fortune-ról lenne szó.

Azt hiszem, az utolsó pályák egyikén lehetek. Egy olyan csarnokban vagyok, ahol egy hajó áll. Rám rottont egy csomó pali, akiket sikeresen elintéztem, de itt kezdődtek a gondok. Előjött Dekker valami szuper fegyverrel, és én képtelen vagyok elintézni. Vagy ő szed le a fegyverével, vagy bekapcsolja a hajón, illetve a csarnokban lévő automatá gépfegyvereket, és azok intéznek el. Kérem, segítsétek, ha tudtok, akár az újságon keresztül, akár e-mailben.

Várom válaszokat, segítségeket előre is köszönöm. Üdv: Halmi András



Szia Mocsy!

Egy eléggé régi játékkal kapcsolatban fordulok hozzád segítségért. A Transport Tycoon Deluxe című játékról lenne szó. A probléma: Ha szeretnék építkezni (vonatállomás, buszmegálló, vagy reptér) egy városban, a „local authority” nem engedélyezi. Miért? És mit kell tennem, hogy tudjak építkezni?

A választ előre is köszönöm! Zsolt.

**A gólem páncélt csak a Baldur's Gate 2 kiegészítőjében, a Throne of Bhaalban rakhatod össze egy gnóm kovács segítségével. A páncélhoz azonban szükség lesz három fémpanthallóra (az aranyra az első részből, az ezüstre a másodikból és a bronza a kiegészítőből). Csak úgy teljesíthető a küldetés, ha importárod a csapataidat a náluk lévő tárgyakkal együtt.**

3. Mi a francia jó a Golden Pantaloons (BG 1)?

**A gólem páncél egyik alkotórésze.**

Előre is köszöni válasdot: -> CPeti<-



### GIANTS

Helló Mocsy! Miközben a 2003/5-ös Gamert böngésztem, a mentőövben ráleltem egy Giants: Citizen Kabutoval kapcsolatos kérdésre. Válaszom neki szól: Gondolom, arra a pályára gondolsz, ahol ezek a méhpotrohú izék (2db) egy nagy fal tövében vannak, és azt a falat kell neked felrobbantnod. A következőket kell tenned: még előttük van egy kis bolt, ott vegyél távcsöves puskát, rakétát és boker álcát (a jetpack energiáját használja).

Ezek után menj a zümik előtt lévő fennsíkra (a zümik előtt van egy nagy síkság, és azután van az a kis fennsík), innen alig fogod látni őket, de nem baj. Célold be egy kiciket snipperrel (távcsöves), és ha jól lösz, az élete 7/10-e lemegy. Ekkor elindul feléd, de ha ügyes vagy, út közben is le tudod szedni ugyanazzal a puskával, ha pedig közel ér, rakétával (ha a földhöz közel van), vagy pedig kis pisztollyal próbáld. Ha már elég közel ért, kapcsold be a boker álcát, ez kicsit megzavarja, megáll, és könnyebben célba tudod venni (persze, ki kell kapcsolni). A legfontosabb, hogy EGYENKÉNT intézd el őket, és NE MENJ TÚL KÖZEL HOZZÁJUK! Ha megölted őket, a falat a falhoz közeli shopban vásárolt bombával fel kell robbantani.

\*Happy End\*

Ha bármilyen kérdésed van, csak fordulj hozzám: Mister-X, alias Dósa Gergely  
e-mail: gdosa2150@freemail.hu



### HOSTILE WATERS

Hy Mocsy!

Az új Gamerben 2 kérdés is van a Hostile Watersszel kapcsolatban. Az első a tutorial utáni első(?) pályával kapcsolatos: ha a map közepére megy, akkor Mission Failed. Ott lenne kell egy, a War Roomban sárgával jelölt chinook helikopternek, tőle jobbra a pilótájának. Én építettem egy Salamandert a nagy hatótávú fegyverrel, és leszedtem a pilótát (mert ott ez a feladat, és ő nem vehet észre téged). A másíknak ott van problémája, ahol 2 hajót föl kell robbantani. A megoldás: löve turelimesen, akár az alap gépágyúval is. Csak idő kell neki, de föl fog az robbanni. Üdv, Tele von Zsindor



### INDIANA JONES 6

Hy Mocsy!!! Kéne egy kis segítség az Indiana Jones and the Emperors Tombban. Az első fejezet legvégén, miután bezártam a „Krokodil”-t, és leeresztettem az első két ketrecet, elindultam, hogy lehívjak még kettőt. De csak elindultam. Ráugrottam az első láncra, és itt jött

a baki, pontosabban rá akartam ugrani a másik láncra, de nem tudtam. Indy nem kapta el a láncot. Ezt eljátszottam párszor, de nem sikerült egyszer sem. Kérlek, segíts. Köszönettel Herold Gergő alias H.G. Jones

**A láncelkapással soha nem volt gondja Indynek (még nekem sem): egyszerűen fordítsd úgy a kamerát, hogy a másik lánc pontosan szembe legyen veled, majd lendülj be (nyomod az előre gombot). A kellő lendület megléte után ugorj egyet, Indy automatikusan megragadja a láncot. Elképzelhető, hogy feljebb kell kapaszkodnod rajta, ezt alaplóból a kurzornyilakkal teheted meg. Abban az esetben, ha átdefiniáltad a billentyűzetkiosztást, akkor bajban vagy, mivel az alapjátékban nem változtatható meg a fel- és lemászás gombokat (ehhez fel kell tenned a játékhöz megjelent patch-et).**



# MULTISHOT

Harmadszor is üdvözet mindenkinek a Multishot hasábjain. Így, a májusi kánikulában (lehet, hogy mikor ezt olvasod, épp esőben vacogsz, ám most, hó elején 40°C van) potenciális olvasóink általában csak két dologra szoktak vágyakozni: vízparton, hideg sört kortyolgatva, bikinis (jobb esetben bikini nélküli) lányok társaságában élvezni, hogy lecsúsztunk a mediterrán övbe, vagy – nagyságrendekkel kevésbé valószínű, ám lehetséges – egy nyolc ventilátorral bebástyázott sötét szobában virtuális meccseket vívni. Mivel lapunk a kettő közül ez utóbbit tevékenységre szakosodott, igaz, folyamatosan az ablakon túli világra kacsintgatva, de én is belevágok az fps-élet múlt havi eseményeinek ismertetésébe. Mintegy varázsszóra, egyszer csak megállt az élet az UT2003 körül, és felpezsdült a Quake és a Wolf háza táján. Furcsa a jelenség, ám én tényleg meg tudom érteni, ha a nagyközönség egy kis időre beleunt a minden kétséget kizáróan überprofil és roppant tartalmas, ám a nagy öregek mellett mégis valahogy alacsonyabb szavathosszú trónfosztóba. Hamarosan úgyis befutnak az első nagy TC-k, és akkor valószínűleg minden visszaáll a neki kiszabott kerékvágásba, addig viszont az úgymond sülyedő produktumok egy kis levegőhöz juthatnak. A hírek tehát visszatértek, ám cserébe az első számban beígért Troopers-bemutatót kellett jóval rövidebbre összehúznom a tervezettnél.

**WOLF HÍREK.** Megjelent a publikus bétatesztje a teljesen ingyenes, jelenleg már az RTCW-től is független Enemy Territorynak.

A műn teljes mértékben meglepszik, hogy a Splash Damage anno fizetős kiegészítőként kezdte el fejleszteni. Tartalmi és minőségi tekintetben alighanem mindenben túlmutat, amit csak ingyenesen kiadtak az elmúlt években. Csak a róla szóló regéléssel meg lehetne tölteni két multishotot, ám én a részletes ismertetést a végleges változatra tartogatom – lehet, hogy már a következő számban találkozhatok vele.

A magyar Wolfosok csodálatra méltó fanatizmusát bizonyította Private Pimpa és osztaga, akik túllépve a virtuális hadakozáson, valós helyszíneken, igazi felszerelésben (a fegyvereket leszámítva persze) játszották le a Beach Invasion jól ismert mozzanatait, és ezt tökéletesen komponálva filmezték. Fantasztikus alkotás, minden apró részlete ügyetek, amennyire csak lehetséges, igyekeztek visszaadni a Wolf jeleneteit, hosszú vastaps illeti őket érte! Minthogy a 9 perces és nagyjából 200 megát emésztő videót a [wolf.pganet.com](http://wolf.pganet.com) kapta, ti is onnan szedjétek le!

Wolf Tactics néven Team Fortress jellegű mod láttat napvilágot. A játéké tálcán kínálta az átalakítás lehetőségét, csodálkozom is, hogy miért nem csapnak le rá, és most kiderült, hogy már a 2001 végi debütálás óta lázas munka folyik. Hí-



reket ugyan hallhattunk szállingózni az utóbbi időben, ám a felhajtás elkerülte ezt a prima TC-t, mely így annál nagyobb meglepetéssel robbant be a letöltési listák tetejére. Ugyan rendelkezik még az 1.0-ora jellemző, finomlásra váró tulajdonságokkal, ám a TF rajongóknak mindenképp meg kell szemlélőniük!

**www.wolftactics.com**

**QUAKE HÍREK.** A legdominánsabb jelenségnek a múlt hónapban is a QuakeWorld erősödését neveztük. Nincs itt tér az alá fejlesztett programok bemutatására, ezért kénytelen vagyok mindössze állapotjelzészerűen közölni, hogy újabb modok, engine-tuplázások, korszerűsítések láttak és látnak napvilágot folyamatosan. A Quake 2 birodalom stand alone (az alapjáték nélkül is futtatható) CodeRED: Battle for Earth (**www.planetquake.com/cor/**) névre hallgató játékkal lett gazdagabb, és már az Urban Dominion is belső tesztes állat áll. A Quake III körül szintén rég nem láttott módon forrt a levegő (az egy évvel ezelőtti állapothoz sajnos még így sem fogható). Egyre-másra érkeztek a hírek a nagyszabású külföldi LAN partikról, melyek mintegy, a WCG nemleges döntésével próbálnak dacolni, és az átlagosnál sűrűbben jelennek meg a különböző modifikációk legújabb verziói is, melyek közül a legjelentősebbek a Reaction Q3 3.1, a CPM 1.1 és a Rocket Arena 3 1.6.

Az id Software bejelentette a QuakeCon 2003 helyét (Dallas) és idejét (augusztus 14-17). A valószínűleg finom Doom III demonstrációval egybekötött versenyrendezvényre jelentkezni a hivatalos honlapon (**www.idsoftware.com**) lehet. (Tudom, hogy ez az információ inkább érdekesség, minísem alternatíva, ám ha mégis van feles felmúlátok, én legalább adtam egy tippet az elkölítésre. :))

S ha már id és Doom, hát röviden megemlítem: könyv születik az id alapításától a Doom megszületéséig tartó időszakról David Kushner tollából, Masters of Doom: The Story Behind id néven. A mű részleteiben, szabályos időközönként egyre többet megmutatva magából, feleidi a fejtér a GameSpyon is, (**www.gamespy.com/mastersofdoom**), érdemes átböngészni!

**HL-CS HÍREK.** A Valve és a Ritual segítségével behatol a Counter-Strike X-Boxra. Bár a doboz tudása messze felülmúlja látványvilágát, és a kontroll-lehetőségek sem kedveznek a játékmotornak, a cég úgy tűnik, minden pénzt ki akar facsarni nem saját szellemi termékéből.

Ennél minket sokkal jobban felvidít a hír, hogy a Half-Life 2 bejelentésével egy időben a Valve biztosította a modder közösséget, és a még egyszerű rajongókat egyaránt, hogy a nagy folytatáshoz az elődnie sokkal felhasználóbarátabb, Hammer névre hallgató fejlesztői környezetet biztosít, melyet úgy terveztek, hogy a szakmai tudás helyett végre a kreativitás válhasson a modifikációfejlesztés elsőleges feltételévé. A

feature-ök tényleg remekül hangzanak, majd a következő számban remélhetőleg megjelenő nagyszabású bemutatóban erre is részletesen kitérnék. A source kódot (a Source engine source kódját J) elvileg már biztosították a sokat bizonyított csapatok számára.

#### UTROCK TROOPERS: RISE OF THE REBELLIION.

Már több mint egy fél éve emlegettük úgy érkezősünk tárgyát, mint a legígéretesebb UT total convertist, és erre az előzetes információk alapján teljes mértékben rá is szolgált. Komplex, egy és többjátékos móddal egyaránt rendelkező, minden szükségesnek látott extrával felszerelt, a Star Wars világához a fanatikusok hűségével kapaszkodó alkotást várhatunk.

A single player rész játékmotort tekintve elsősorban a manapság gombamód szaporodó tactical shooternek sorát gyarapítja, ám tény, hogy a SW világában az első, és legfőképp az első ingyenes ilyen játék lesz. Cs csapatban, négy különböző karakter irányítása között változtatva kell végkommandoznunk az Új Köztársaság megszületését körülölelő zűrés események tengerében. Bár a tervezés, a megfelelő összedolgozás változatlanul a továbbjutás alapfeltétele, nem számíthatunk olyan részletes szöveglésre, mint mondjuk a Raven Shieldben. A dinamikusan taktikák küzdelméről még nem tudni, mikorra és mire jellennék meg. A fejlesztők még nem döntöttek el, hogy külön csomagban, Unreal II alá, vagy egészen beryva a művet, UT2003 alá hozzák ki-e az opcióit. Feltehetően az utóbbi fog teljesülni, mivel már több tapasztalat mutatja, hogy az egyjátékos konverzió létrehozása a multi alapjátékra nem gond.

A lényeg persze az a küldetésközpontú mód, melyben valószínűleg Star Wars és fps rajongók százezrei harcolnak majd válllvetve vagy egymás ellen (lesz sima deathmatch is, de ennek prioritása bevalloitan nagyon hátul helyezkedik el a fő irányhoz képest). A karakterek skálája itt már kuszeiesedik az előzmény tölőgára, így a birodalmi rohamosztagosok, a lázadók, a mandalori páncéloba bújó fejdadások (ami ugyan nem "történelmhu", hisz ezt ebben az időben egyedül a Fett familia birtokolja) mellett klónkatonákat és még rengeteg, szinte az összes, kevésbé ismert hadosztyált megismerésyeshetjük. Minden egység csak a rá kuszubott fegyverekkel küzdhet, nem találkozhathatunk olyan abszurd jelenségekkel, mint amilyen a Dark Forces – Jedi Knight

szerűban fénykardot lőbáló birodalmi tisztéke volt (és minthogy a TC teljes egészében a katonai összecsapásokra koncentrált, jedikkel és fénykardokkal egyáltalán nem számolhatunk – arra ott lesz a Jedi Academy, és a fejlesztők bevalloitan nem kívánnak az Activision termékkel konkurálni). Az igazi adu ászat azonban az elköthető járművek jelentik. Képzeld el, ahogy kis lázadó csapatokkal kíméletlen harcok árán elfoglaltok egy AT-AT lépegetőt, és míg egykötők a monsturnom irányítva tapossa el, a másikatok a fejet kezelve, a beleépített lézerágyúkkal pirítja a revansért küzdő rohamosztagosokat. Minden elajozottan megy, ám nem veszitek észre az oldalról közelítő AT-ST-eket, amelyek koncentrált támadással leszaggatják a fejet, megsejtve titeket! De nemcsak a monsturnom, a kisebb homokfutók, speedbike-ok is helyet kapnak (sajnos légi járművek egyelőre nem) a Troopersben – ugyan csak néhány pályán, ám felteszem, azok válnak majd igazán népszerűekké.

A helyszínek közül egyelőre hétről tudunk biztosan, és sajnos egyik sem merít a második epizódtól oly látványos jeleneteiből (igaz, az alkotók ezt a hely hírességét tartották szem előtt elsődlegesen, hanem azt, hogy milyen taktikai lehetőségeket nyújthat). Azért aggodalomra semmi ok (persze vannak, akikből épp-hogy ennek ellenkezője válna ki aggodalmat), hisz élvezhetjük Mos Eisley poros űrkitöltőjének forró vendégzeretét, látogatást tehetünk a lázadók Yavin 4-es holdjára telelített bazisán, dzsungelharcot vívhatnak az Endor sűrű vegetációjában, és lézerezéssel megolvashatjuk Hoth jégmezőit. Betekinthetünk a birodalom belső szférába kezdve a hatalmas Kuat dokkoltól és hajógyártól, amely a birodalom katonai erejét termeli, egy csillagrombolón át egész magáig, a Halálcsillagig. Tervek szintjén már beszélnek a felhők közt lebegő Bespinről és a főváros-bolygóról Curysontról is, ám ezek jelenléte az első verzióban még nem 100%-os. Sajnos ezzel kimerült az azoknak a fontos információknak a tárháza, melyeket itt módomban állt közzélni. A fejlesztés már egész szép eredményeket szült, így remélem nem sokára finisbe ér. Mondanom sem kell, hogy figyelemmel követjük.

Addig is: **www.troopers.jolt.co.uk**

**A HÖVETHEZŐ RÉSZ TARTALMÁBÓL.** Ha az Ég, no meg a Splash Damage is úgy akarja, a következő hónapban a már betájában is szenzációs Enemy Territory végleges verziójáról olvashatunk kimerítő tesztet, ellenkező esetben folytatjuk UT2003-as körképünket, mondjuk a realmodokkal. Az elkövetkező hónapra fragek helyett inkább mindenkinek sikeres vizsgákat kívánok, és ha a hőmérésüket az elfogadható 30°C köré csökken, én is csak azt szorgalmazhatom, hogy hagyjátok a shootereket, és fordítsátok az időtöket az igazi nyári élményekre! ■ **LORD LUCAS Z**



# RETROGAMER

A régiségsek rajongóinak szánt új összeállításunkhoz igazi csemegéket sikerült találni. Aki azonban nem elégedett, látogassa meg a témában érdekelt honlapokat is.

[www.remakes.org](http://www.remakes.org)

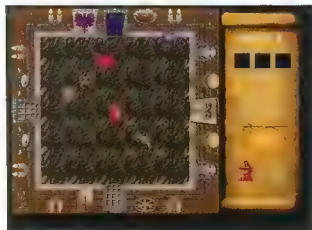
[www.flatbatteries.clara.net](http://www.flatbatteries.clara.net)

[remakeszone.com](http://remakeszone.com)

[icemark.ch/xx/SSD-II](http://icemark.ch/xx/SSD-II)

## ATIC ATAC 1983 - ATIC ATAC 2002.

Chris és Tim Stamper neve nem lehet ismeretlen a Speccyot megírt veteránoknak. A Sinclair Spectrumon játékok tömegével tették emlékeztetésük nevüket számos kiadón keresztül. Az Atic Atac az akkoriban szintén nagy népszerűségnek örvendő Jetpack után második kiadott játékuk volt (ma



Xboxra fejlesztenek). A kazamatákon keresztül vonuló, mai szemmel puritán cselekmény felelevenítése során a játék megszínésedett, de megőrizte az eredeti játékménetet. A program a kb. 15 éve sugárzott TV Basic sorozat - játékokat is bemutató - záró adásában is feltűnt, ami remek példája annak, hol is kezdődött a házi számítógépes játékevolúció.

## DUNGEON MASTER 1987 - RETURN TO CHAOS 2003.

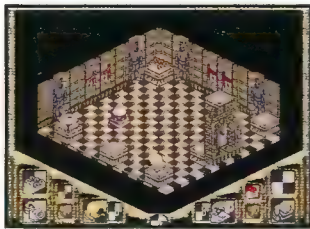
Ez az alkotás az újraélesztések egyik érdekes válfaját képviseli. Készítője egész egyszerűen



újraírta a legendás valós idejű szerepjátékot. Bár a Dungeon Master eredeti fejlesztői dos változatot is kiadtak, az RTC nemcsak a DM és a Chaos Strikes Back dungeonejleit tartalmazza, hanem számos új kalandba is elvezeti a négy hőst. Mivel az átirat a puszta tapasztalás útján készült, ne kövessük meg azért, ha karakterünk nem a 65., hanem már a 63. késdობálás után ninja szintet ugrik. Ennek ellenére a játék grafikailag csaknem azonos az eredetivel. A szerkesztőségben akadnak néhányan, akik annak idején hosszú heteket töltöttek a szürke falak között, ezért nyugodt szívvel ajánlhatjuk minden RPG-rajongónak, aki még nem ismerte.

## HEAD OVER HEELS 1987 - HEAD OVER HEELS 2003.

A Fekete fegyver Birodalom bolygóinak felszabadítása már önmagában olyan infantilis feladatnak hangzik,



hogy kár is tetőzni két fejből és lábakból álló teremtménnyel. A nyolcbites gépek népszerű izometrikus kalandjátékában két karakterrel kell szobáriszobárába haladva megoldani az ügyességi és fejtrő feladatokat. A felújított grafikával és zenével megáldott játék az első lépés a fejlesztők nemes célja felé: elkészíteni a történet folytatását.

## ZAK MCHRAHEN 1988 - THE NEW ADVENTURES OF ZAK MCHRAHEN 2003.

A Maniac Mansiont követő LucasArts kalandjáték toronymagasan emelkedett ki a kor hasonló stílusú szoftverek közül. Míg a Sierra keverte a grafikus és a szöveges felületet, a LucasArts által megalkotott SCUMM játékkrendszer a point&click kalandjátékok



mintájává vált. Zaknak, a fiatal újságírónak remek humorú kalandjai rengeteg rajongót szereztek. Számos „fan” projekt indult már a kiadó által hagyott karakter újraélesztésére. Készült 256 színű változat, két új történetet alkotó fejlesztés is akad. Az általunk választott játék helyszíneivel, grafikával az eredeti változat hangulatát árasztja. A történet éppen ott folytatódik, ahol abbamaradt, vagyis az idős idegenek föld-leigázási tervének megállításával.

■ Lásd





# SHAREWARE JÁTÉKOK

**Ebben a hónapban is sikerült ütös gyűjteményt összeszednem, van itt minden: a logikai játékoktól az akción keresztül a 3D-ig. Remélem, tetszenek nektek is, engem egy-két órára lekötöttek, jó móka volt. Kellems időtöltést!**

**SEVEN SEAS DELUXE.** Logika és akció ötvözése. A Hét Tenger kalózeit kell legyőznünk, ami nem is olyan könnyű a tizedik szint után. A kezelés olyan egyszerű, mint a cél: gyűjünkkel eltalálni a többi hajót. Egyszerre két irányba lövünk: arra, amerre bárkánk oldalai néznek. Több ellenség van, a sima, „mezei” rablóknak fekete a vitorájuk, az okosabbaknak piros. A kék vitorlós már vissza is lő, bár, ha jól menekülünk, akkor a sötét oldalt ritkítja. Dolgunkat nehezítik a tengeri szörnyek, melyek először egy helyben állnak (ne menjünk a közelükbe), később már ezek is mozognak. A térképen lévő szigetek jöjnek, mert üldözünk mindig a legrovidebb úton közelítünk hozzáik, tehát ha jó szögben haladunk el a szárazföld mellett, akkor a gonoszok nekimennek, és nincs velük több gond. Ugyanígy hatása van azoknak a négyzeteknek, ahol már súlygyed el hajó. A legnagyobb poén, ha úgy taktikázunk, hogy ellenfeleink egymásba rohanjanak, így egyszerre többen pusztulnak el. Ha jól teljesítünk, akkor bónusz-pályát kapunk, ahol kincset kell keresnünk, a szabályok az aknakeresővel egyeznek meg. Jó kis game, a grafika szép, a zenéje hangulatos. Fedélzetre és kalandra fel! Méret: 2,70 MB



**NOAH S ARH DELUXE.** Nem is tudom, hogy jellemzem a játékot, kicsit Tetris, kicsit Mahjongg, de mindenképp szórakoztató. Küldetésünk nagyon egyszerű, segítenünk kell Noénak az állatok mentésében. Az egymás mellett lévő, azonos állatokat kell összepárosítanunk, és így bejuttatni őket a bárkába. A víz folyamatosan emelkedik, ezért nem árt sietni. Grafikája nagyon aranyos, ezt főleg amiatt raktam be, hogy a kisgyerekek is tudjanak egy jót játszani, hisz nem kell sokat gondolkodni, valamint erőszaknak vagy más árthatmas dolognak még csak utalását sem találjuk meg itt. Persze a nagyobbak is élvezik, én is jó sokáig gurítom, és végül hódfammer besorolással végeztem (ilyenek a rangok, például disznótető stb.). A zenéje is jól illeszkedik a hangulathoz, jó eltalálták. Méret: 2,55 MB

**MUMAY MAZE DELUXE.** Nagyon szép grafikájú, logikai program. Egyiptológusok vagyunk, akik eltűntek a piramisban, és fel kell jutnunk a csúcsra. Persze ez így nem hangzik túl bonyolultnak, ám van egy kis bökkenő: múmiák vadásznak ránk, és igencsak mérgesek, amiért megzavartuk ezerezer álmukat. Fegyverünk nincs, csak ügyességünkben bízhatunk. Sajnos a futás nem old meg semmit, mert míg mi egyet lépünk, addig az üldöző kettőt, így gyorsan behozza a lemaradást. Marad a taktikázás. Ki kell használnunk a belső falakat, és azok segítségével már van esélyünk. Érdemes tudni, hogy a szörny mindig a legrövidebb úton próbál eljutni hozzáik; annyira légvonalban közeledik, hogy nem vesszük figyelembe a falakat. Ezt kell kihasználnunk, hogy a egyszer becsaltuk egy sarokba, akkor már könnyű dolgunk van. Hangulatos zenéjű, jól elkészített játék. Méret: 2,85 MB

**CATCH THE SPERM UNLIMITED.** Ez már az idősebbeknek szól, esetleg az igen jó (vagy rossz!) informált kicsiknek. Gondolom, már a címből kitűnt, mi lesz a dolgunk. Bizony, meg kell akadályoznunk, hogy a kis ostoros sejték átjussanak a képernyő jobb felére. Fegyverünk a „gumi-lövő”, melynek lövedékével hatástalaníthatjuk a támadás résztvevőit. A program egy AIDS-ellenes kampány része, játék közben figyelmeztet a veszély-

re. Grafikája aranyos, és zenéjét is jól eltalálták. Ajánlom azoknak, akik egy jót akarnak ökördögni minden komolyabb utóhatás nélkül. Méret: 5,96 MB

**SPACE STATION MANAGER.** Íme mai 3D-s programunk. Aki érdeklődik az űrhajózás iránt, az mindenképp nézze meg, mert nagyon szép, és valóságghűen mutatja be az űrállomások felépítését. Mi választunk, hogy az elejéről akarunk-e kezdeni, és kicsi állomásunkat fejlesztetni, vagy már kész szerkezeteket fenntartani, karbantartani. Sajnos az ingyenes verzióban lehetőségeink nagyon korlátozottak, de a teljes változat biztosan hosszú időre szórakozást nyújt a műfaj kedvelőinek. Grafikája nagyon szép, minden alkatrész külön is forgatható a térben, és a Földet is gyönyörűen készítették el; ha megfelelő szögben nézzük a szerkezetet, és a háttérben a bolygót, akkor látni a felhők mozgását is. Próbáljátok ki. Méret: 5,91 MB

**DOGFBIGHT V0.9.** A végére hagytam a nagy durranást. A címből már kiderül, hogy a légi harc áll a középpontban, ám a kivitelezés igen rendhagyó. A menük grafikája nagyon szép és látványos, maga a játék már nem annyira, de itt nem is ezen van a hangsúly. A kétjátékos mód sokkal jobban lekötö az embert, utólagra talán a Wacky Racere! játszottam osztott képernyőn, meg persze most. A pálya kicsi, és igencsak össze kell szednünk tehetségünket, hogy minden veszélyt elkerülve átjussunk a túlsó oldalra, és lebombázzuk az ellenfél bázisát, s persze a másik légi járművét is kilöjük. A repülőket és a helikoptereket választéka his, hangulatos game. Futóművet behúzni! Méret: 3,25 MB. ■ PÖTTER

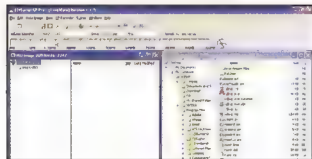




**Ebben a hónapban hat, teljesen ingyenes szoftvert akadt a hálónkba. Ezek egy részét az olvasók már régebbiről ismerhetik, más részük eddig ismeretlen alkotás.**

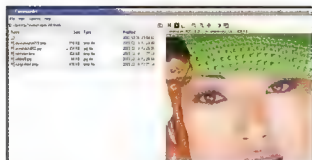
**CD BURNERXP PRO V1.1.5.** Az ingyenes CD-íróprogramban csak egyetlen hiányosságot találunk: nem ír DVD-t. Ha ezt az apró, és sokak számára még nem aktuális szolgáltatást leszámítjuk, akkor kellemes program tudhatunk magunkénak. Készíthetünk vele adat- és audio CD-t, felírhatjuk az ISO fájlokat, és támogatja a Burn-Proof technológiát. Használatához nem szükséges ASPI driver (Windows 2000/NT/XP), ráadásul nálunk benne egy borítószerkesztő és egy audio rippert, mp3- valamint ogg-támogatással. A CD BurnerXP Pro igen korrekt program, kezeléséhez nem kell tanulmányokat végeznünk, no meg korlátozások nélküli ingyenes szoftverről van szó.

**w1.737.tella.com/~u73029286**



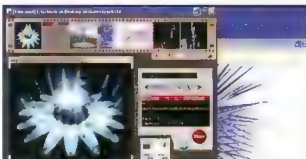
**COMMANDER V 1.08.** Mint a neve is mutatja, újabb fájlkezelőt ismerhetünk meg a Commander által. A hagyományos, kétablakos felépítéssel rendelkező ingyenes szoftver terjedelme mindössze 347 kB. Kísértelem ellenére beépített kép- és szövegnéző tartalmaz, de egyéb extrát ne is várjunk tőle. Sok mindent nem lehet mondani a Commanderről: lényege a kis méret és az ingyenesség.

**meesoft.logicnet.dk**



**FINEVIEW V0.66 [MAGYAR].** A kevés számban fellelhető ingyenes képnéző közül a FineView az egyik legnépszerűbb. Ismertségét a sokoldalúságának köszönheti: különféle modulokkal és pluginokkal bővíthetjük az alapsomagot. Első pillantásra a program igen egyszerűnek tűnik, de ha kiválasztjuk a filmnéző menüt, akkor meg fogunk lepődni. Ebben a részben ugyanis úgy fogjuk látni és kezelni képeinket, mintha diafilmetűtől előtől ülnénk. A programot használhatjuk még konvertálásra és bemutatók készítésére is.

**www.fine-view.com**



**MISTERXP V1.2 [MAGYAR].** Ebben a kezdő számítógép-felhasználóknak készített programban 102 darab Windows trükköt és 62 darab leírást fogunk találni, ha kiválasztjuk a megfelelő témacsoportot. A program egyetlen hátránya, hogy az adatbázisában szerepel ismertetővel a rendszeresen internetező már találkozhattak a magyar weboldalakon. Ennek ellenére hasznos segédisköz, melynek adatbázisát az interneten frissíthetjük.

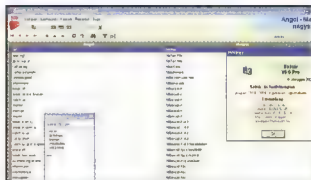
**misterxp.uw.hu**



**SZÓTÁR V6.0 PRO [MAGYAR].** Új változattal jelentkezett az ingyenes szótár és fordítóprogram. A Szótár v6.0 pro verzióban angol-német-magyar szótár, oda- és visszafordítás, illetve keresési és bővíthetőséget találunk. A programot korlátlan méretű szövegek nyersfordítására is felkészítették, valamint tartalmazza az angol-magyar nagyszótárt. Újdonsága még, hogy

kétéle nyomtatást ismer: a hagyományos és a szótárnyomtatást.

**www.jomagam.hu**



**PEGASUS MAIL V4.1.** Az ausztrál fejlesztésű levelező-kliens új változattal örvendeztette meg a felhasználókat. Az ingyenes program számtalan olyan lehetőséggel rendelkezik, amelyet más levelezőben nem fogunk találni. Ilyen például a beépített titkosító, a spam-szűrő, a magas fokú biztonság, a több felhasználó kezelése és a levelekhez használható tíz darab aláírási-minta. Mivel a Pegasus Mail nem kezdőknek való, ezért használatát elsősorban azoknak ajánljuk, akik az átlagos szolgáltatások mellett többre vágynak.



**www.pmail.com ■ ANGLER**

#### TOVÁBBI AJÁNLATOK

**Windows XP Fun Pack** [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

**Windowblinds XP 4.0** [www.windowblinds.com](http://www.windowblinds.com)

**ZoomPlayer v3.0** [www.inmatrix.com](http://www.inmatrix.com)

**Winamp v2.91** [www.winamp.com](http://www.winamp.com)

**DivX v5.05B** [www.jasc.com](http://www.jasc.com)

**ACDSee PowerPack v5.01** [www.acdsystems.com](http://www.acdsystems.com)

**FreeRip v2.30** [www.mshareware.com](http://www.mshareware.com)

**Name WebEditor v5.5** [www.namo.com](http://www.namo.com)

**CDMate DeLuxe v2.5.4** [www.cd-mate.com](http://www.cd-mate.com)



# > HARDVER HÍREK

## AZ INTEL ÚJ CHIPSETJE: A 875P (CANTERWOOD)

Érdekes cikk jelent meg minap az Anandtech oldalán. Tesztetik megkaparintottak egy rakás, Intel 875P chipsettel szerelt alaplapt, és neki is láttak ezek vizsgálatának. Az új lapkakészlet egy sor újítást rejt magában, melyek közül sok most jelenik meg először az Intel kínálatában. Melyek is az előnyei az új terméknek?

Elsőként talán a 800 MHz-es rendszerbusz támogatása. A távlati tervek szerint csak a jövőben megjelenő Prescott-magos Pentium 4 processzorok kaptak volna ekkora FSB-t, de a piac és a 90 nm bevezetésének késése megkövetelte, hogy a mai csikszélességgel gyártott CPU-k esetében is növeljék a Front Side Bust. A fejlesztés megérté a fáradságot, mert a tesztek alapján elmondható, hogy van olyan alkalmazás, amelyekben az új rendszerbusszal (800 MHz) működő gép 11 %-kal verte a régi változatot (533 MHz).

Az új alaplapok nem támogatják a 400 MHz FSB-vel rendelkező processzorokat, ez az Intel 865-re vár, ismertebb nevén a Springdale-re. Sok 845PE chippel szerelt mobo stabilan bírja a legújabb rendszerbust is, de ezt nem támogatja hivatalosan, tehát csak saját felelősségre használjunk együtt ilyen processzort és lapot.

A második előny a Dual DDR400 támogatása. Ezt az NVIDIA már az nForce lapkáiban is támogatta, és ez az nForce2 esetében még kiforrottabbá vált. Az Intel követte ezt a metódust, és szintén olyan megoldást kínál, amellyel a technológia az olcsóbb, 4-rétegű alaplapok esetében is használható. A 800 MHz-es busznak köszönhetően a processzor és a memória-kontrollerek között 6,4 GB/s-os sávszélesség érhető el, és ha párhuzamosan két DDR400-as RAM-ot, akkor ugyanezt a sebességet kapjuk. Ennek köszönhetően nem lép fel sehol lassulás a rendszerben. Ez persze így túl szép ahhoz, hogy ez így is működjön, be kell tartanunk néhány szabályt:

- A RAM-oknak párban kell lenniük
- A páron belül a méretnek egyeznie kell (pl. mindkettő 256 MB)
- A memóriának a chipék méretének meg kell egyeznie (128 MB, 256 MB)
- Azonos DRAM buszszélességet kell használniuk (x8 vagy x16)
- Nem lehet egyoldalú modult kétoldalúval párosítani (vagy egyoldalúak, vagy kétoldalúak)

Az Intel nem garantálja a kétsatornás mód működését, ha a használó a fenteket nem tartja be, ám az alaplapyártók valószínűleg nem lesznek ilyen szigorúak. Ha különböző modulokat használunk, akkor a lassabb határozza meg a rendszer sebességét.

A tesztek alapján kiderül, hogy a Dual Channel mód használatával 0 és 15 % közt gyorsulást nyerünk az egysatornás megoldással szemben, ami nem elhanyagolható.

Az Intel beveti a PAT-ot (Performance Acceleration Technology) is, ami abból áll, hogy kválogatják a leggyorsabb memória-kontrollereket (Memory Controller Hub), és ezeket szerelik a 875P-be, míg a többi a 865-be kerül. Ezzel elénk azt, hogy minden memóriára-elérésnél lefaragnak két órajelet, ami látványosan gyorsítja az egész rendszert. Ez a technológia csak a legújabb chipsettel lesz elérhető, bár elvileg a 865-ben is vannak hasonló lehetőségek, de ezt valószínűleg korlátozni fogják, hisz nem kifizetődő, ha ez a megoldás az olcsóbb termék esetében is használható.

A következő újítás a hálózati megoldások területét érinti. Manapság a legelterjedtebb hálókártyák a 100 Mbit Ethernet-eszközök, ám ezek egyre inkább kevésnek bizonyulnak. Maximális sávszélességük 1 Gbps. Az új lehetőség a Gigabit Ethernetben rejti, melynek maximális sebessége elérheti a 2 Gbps-t is.

Az újítást az MCH-ban találjuk, és a neve a hangzatos CSA (Communications Streaming Architecture) busz, mely megegyezik a használatban lévő Hub Link 2.0 buszszal, ám itt már az MCH nem a Gigabit Ethernet kezelővel van összekötve, hanem a déli híddal (ICH).

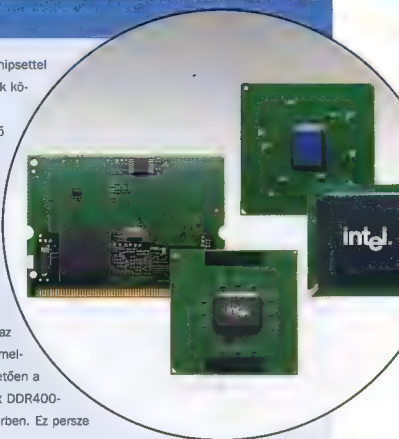
A teszt 80 %-os gyorsulást hozott, ám ez csak akkor áll fenn ilyen mértékben, ha nem olvasunk a háttérrelőrlőkről, valamint a használat csak egyirányú, ami ugye rendes esetben nem áll fenn. Mégis el lehet mondani, hogy jóval nagyobb sávszélesség áll rendelkezésünkre, mint a régi megoldásban.

Az új déli hídnak köszönhetően az alaplapon megtalálunk 8 USB 2.0 csatlót, az Intel szerint ez elég, nem is tervezik, hogy a későbbiekben ezek számát emeljék. Még újdonság az integrált Serial ATA kontrollerek, melyre legfeljebb két eszközt köthetünk, valamint rendelkezésünkre áll még 2 Parallel ATA csatlakozó (4 eszköz).

Összefoglalásként elmondhatjuk, hogy az Intel igen jó eséllyel indul a termékcsoportjával. Akü fejleszteni akar, annak megéri beruházni, nem is a nagy teljesítmény-növekedés miatt, hanem az általa nyújtott lehetőségek okán. A 865-ös család olcsóbb lesz, és csak a PAT marad ki belőle, tehát lehet, hogy megéri várni erre, de a 875P mindenképp jó vétel.

A legújabb Intel-útiterv szerint a leggyorsabb, idén megjelenő processzor a 3,4 GHz-en üzemelő Prescott lesz, valamint a negyedik negyedévében.

A cég egyéni megrendelésre elkezdte gyártani a Pentium M olcsóbb verzióját, a 600 MHz-es Celeron A jelű processzorokat. A Sony új Vaio notebookjaiban helyet kapó modell nem találjuk meg a hivatalos terméklistán, azt csak erre az egy esetre készítik, esetleg jövőre elkezdik a tömegtermelést is. Az alacsonyabb árték ki-sebb másodsztintú gyorsítótár (512 KB az 1 MB helyett) kapunk, valamint az energatakarékossággért felelős SpeedStep funkció is hiányzik. Többi tulajdonságában megegyezik a Banias magos modellel.



## VGA-PIAC: AZ NVIDIA MÉG VEZET

Közzétették az első negyedéves videochip-piac részesedések eredményeit. A Mercury Research által készített felmérés szerint még mindig az NVIDIA szállítja a legtöbb chipet, töretlenül vezeti az eladási listákat már másfél éve.

Az első cég részesedése 31 százalék, amivel épphogy megelőzi a 29 százalékot magának mondható Intel. A harmadik az ATI a maga 19 százalékkal.

Az elemzésből kiténik, hogy az NV-gyorsítók főleg a mobilpiacon voltak kelendők, míg az ATI az asztali számítógépekbe szánt modelljeivel ért el sikereket. Az említett negyedévben összesen 53 millió chipet adtak el, ami 5 százalékkal kevesebb, mint a múlt év végi három hónap alatt elkelte példányok száma.

A Meryll Linch egyik elemzője, Joe Osha meglepetésének adott hangot amiatt, hogy a vizsgálatok szerint az ATI egyre nagyobb részesedést vesz el az NVIDIA-tól, és ez az új modellek nagy népszerűségének köszönhető.

A maradék 8 százalékon a SIS, a 3DLabs és a Matrox Graphics osztozik, ám a három nagy mellett igen kicsi a részese-désük.

A Matrox most jelentette be új Parhelia LX chipre épülő kártyáit, a Millennium P650 és Millennium P750 nem a játékosoknak készült, a gyártó professzi-onális 2D/3D alkalmazásokhoz ajánlja őket. Az új modellek nem sokkal tudnak többet a majd egy éve megjelent Parheliától, a különbség mindössze a 8x-os AGP támogatása. Már a régebbi változat is kompatibilis volt a DirectX 8.1-gyel, valamint a Vertex Shader 2.0 verziójával. Mindkét „újdonás” rendel-kezik két DVI-I csatlakozóval, valamint 64 MB DDR SDRAM-mal és 128 bites memóriabusszal. A kisebb verzió DualHead, míg a 750-es TripleHead támo-gatással rendelkezik, áruk 169 és 235 euró. Ebből is látszik, hogy nem valószínű, hogy ezekkel a VGA kártyákkal lép túl a cég az 1 százalékos világpiaci részesedésén.

A fent már említett piacutató cég készített egy kalkulációt, miszerint mennyibe kerül egy videokártya a gyártónak, és miért kerül sokkal többre a vevőnek. A végeredmény azt mutatja, hogy egy chip (mondjuk egy NV30) legyártása kb. 18-20 dollárba kerül, erre jön még a nyomtatott áramkörök költsége, és a legdrágább összetevő: a memória. A DDR első generációja ma már elterjedt annyira, hogy az ára elfogadható, viszont az új változat (DDRII) annyira drá-ga, hogy az NVIDIA úgy döntött, hogy nem fogja elvetni a jelenlegi NV35-ös modelljeit. Az így összeadódó összeg hozzávetőlegesen 120-150 dollár, esetleg elérheti a 200-at, de ezt már csak szélsőséges esetekben.

S hogy miért kerülnek egyes kártyák 400-500 dollárba a kiskereskedelmekben? A gyártási költségekre rájön még a szállítás, a vámok, az adók és a ke-reskedők haszna. Ezért kerül nekünk minden kétszer annyiba.

Újabb hírek repentek fel az NV35-ről, melynek valószínűleg FX 5900 (Ultra) lesz a neve. A fent említett okokból sima DDR memóriákkal lesz felszerelve, esetleg később áttérhetnek a második generációs változat használatára. A mag 450 MHz, a RAM pedig 850 MHz sebességen fog futni, ami visszalépés az 5800 Ultrához képest, viszont az új modellehez már 256 bites memóriainterfész lesz a régi 128-as helyett. A sima és az Ultra változat közt nem sebes-ségben, hanem memóriamennyiségben lesz eltérés, az előbbi 128, míg a nagyobb 256 MB RAM-mal lesz szerelve. A csúcsmo-dell ára 500, míg a kisebb 400 dollár körül fog alakulni, és május 14-én mutatják be őket az E3 kiállításon, Los Angelesben.

Bár az 5600-as modell még hiányzik a hazai piacról, a gyártók egyre-másra jelentik be erre a chipre épülő termékeiket. Az MSI biztosra akar menni, en-nélfogva 256 MB DDR SDRAM-mal szereli FX5600-TD256 nevű kártyáit. Május 10-étől kapható is Japánban 225 dollárért. Ezért az árért teljes VIVO-kompatibilitást kapunk D-Sub, DVI-I és TV-Out csatlakozókkal, a mag 325, a memória pedig 550 MHz frekvencián működik.



## 1,4 GB TÁRHAPACITÁSÚ CD-H



A Sanyo bejelentette, hogy elkészítette HD-Burn nevű platformját, melynek segítségével egy teljesen átlagos, 80 perces CD-lemezre 1,4 GB mennyiségű adat írható.

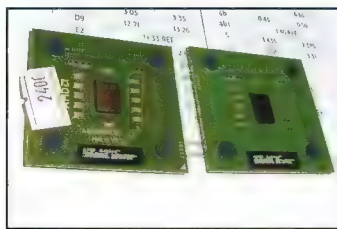
Az új technológia több, a DVD-írás során használt módszert ötvöz a hagyományos CD-írással. A korongokra írt sávok sokkal köze-lebb kerültek egymáshoz, így több adat fér el, ám az olvasási hi-bák gyakorisága is nőhet. A cég szerint ez kiküszöbölhető a meg-felelően továbbfejlesztett algoritmusok segítségével.

A gyártó úgy gondolja, hogy ennek a megoldásnak lesz létjogosult-sága, mert a 700 MB-os CD és a 4,7 GB-os DVD közt túl nagy a rés, és ezt kívánják betölteni. Az ilyen módon írt lemezek termé-szetesen csak az ezt ismerő olvasókon használhatók, ilyen model-leket mind a Sanyo, mind partnerei fognak gyártani.

Érdeklőség, hogy hasonló elgondolásból a Plextor is bejelentett nemrég egy GigaRec nevű technológiát, melynek segítségévelők 1,2 GB adatot tudnak írni a 800 MB-os (99 perc) korongokra.



## AMD-HÍREK



Nem éri megvenni akkor sem, ha esetleg olcsóbb, hisz ezeket már nagyon kis eséllyel lehet tuningolni, valamint megeshet, hogy az állítólagos alapárjelen sem stabilak. Tesztek vigyázn!

Talán a fentiekre tett ellenpépes, hogy az AMD új tokozású processzorokat jelentett meg a piacon. Első ránézésre nem látszik különbség, hisz az alapanyag (üvegszál-alapú OPGA) és a szín (zöld) maradt. A változás abban áll, hogy a lábakat a maggal összekötő vezetékek láthatóvá váltak.

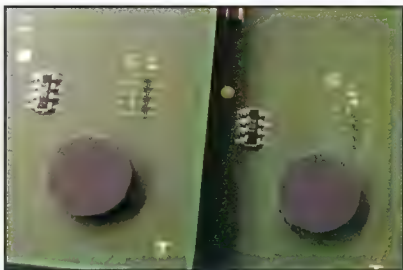
A másik változtatásnak a tuningbarátok nem fognak örülni: e modellek esetében nem lehet a szorólokat kiiktatni, ugyanis az erre lehetőséget adó hidak nem rendelkeznek kivetéseikkel a felszínre, így képtelenség módolni ezeket a hagyományos módszerrel.

Május elején olyan hír bukkant fel, hogy nagyüzemi AMD processzor-hamisítás folyik, és ezek az „átalakított” termékek jelen vannak Kelet-Európa, Oroszország és Ázsia piacain.

Az említett CPU-k Athlon XP-k, és a „gyártó”, kihasználva a túlhűzés lehetőségeit, magasabb órajelű modellként árulja a Thoroughbred B magos példányokat.

A módszer nagyon egyszerű. Módosítják az L11 és L12/L5 hidakat, ezzel állítanak a szorzón és a Vcore-on. Ezután újracímkezik, és kész is az 1800+-ból készített 2200+.

Aki figyel, az könnyen elkerülheti, hogy ilyen módosított procit vásároljon. Nézzétek meg jó alaposan a hidak környékét, mert a beavatkozás könnyen észrevehető, valamint a matrica sem olyan minőségű, mint az eredeti: ha mellé tesztek egy original változatot, akkor a különbség feltűnő.



## USB-S HARÓRA



Az osztrák LAKS Vienna órágyártással foglalkozik. Merész lépésre szánták el magukat, mikor a memóriakártyát nem kulcstartóba, hanem órába applikálták.

Ma már megszokott dolog, hogy floppy helyett flash memóriát használunk adataink szállítására. Előnye, hogy nem sérül, valamint jóval több tárhely áll rendelkezésünkre, mint a hagyományos 3,25"-os lemezek esetében. Találkozhatunk ilyen tárolókkal kulcstartó vagy toll formájában,

mostantól pedig akár az órákba építve is.

Kínálat is van, többméretű kártyával rendelhetjük a modellt, a választék: 32, 64 és 128 MB. A csatlakozás gépkörhöz USB-csatlakozó segítségével történik, amely az órán kapott helyet, pár centis kábel végén. A memóriák úgy oldották meg, hogy a szíjtol nem lehet észrevenni ezt az órának nem megszokott alkatrészt, így első ránézésre teljesen hétköznapi szerkezettel van dolgunk. Kapunk egy 1 méteres kábelt is, így nem kell levonnunk kezünkől új kedvencünket.

A fedél Citizen belső rejt, amely ütésálló és 200 méterig vízálló. A memória használatát kis LED jelzi, és a gyártó szent az extra használat nem vesz igénybe az elemet, az energiája legalább három évig elegendő. Súlya 43 g, és kompatibilis a Windows 98, ME, 2000, vagy XP, a Linux 2.4-es és a MacOS 9.0 vagy újabb verzióval.

A Laks Memory karórákat a cég honlapján lehet megrendelni 42, 64, illetve 92 eurós áron.

Altec Lansing 5.1-es hangfalkészlet  
5x7W-os magas és 25W-os mélyszaggárzó  
3 sztereó bemenet



1088 Bp., Rákóczi út 13.  
tel.: 2666-059  
www.pixel.hu



Terratec Aureon 5.1 Sky

6 csatornás hangkártya, hálózati és multimédiás felhasználásra  
5x7W-os magas és 25W-os mélyszaggárzó  
3 sztereó bemenet, 3 sztereó kimenet, 3 sztereó kimenet

# SIEMENS MT50

Info: [www.westel.hu](http://www.westel.hu)

**Manapság a mobiltelefon-gyártó cégek hónapról hónapra lépnek meg minket különböző elvárásainkat kiszolgáló telefonjainkkal. Ebben a hatalmas választékban (már-már inkább kavalárnak hívnám) nehéz igazán kiválasztani azt a készüléket, amelyik megfelel személyes igényeinknek. Ennek szellemében szeretném bemutatni a Siemens MT50 névre keresztelt készüléket, amely nem a legújabb mobilok közé tartozik, de véleményem szerint még ér néhány sort.**



léke külsőjét az egyéni ízlések, hangulatnak, ruházatnak megfelelően a CLIPit™ előlapok segítségével.

Mindez azonban eltörpül a tengerékek kijelző nyújtotta látvány mellett, ami rendkívül mutatós és praktikus. A display szélén lévő információs részek teltítet, jól látható ikonok formájában jelentik meg a számunkra fontos adatokat. Az egyetlen negatívum talán a billentyűzet, melynek világítása nem egyenletes, de feladatát tökéletesen ellátja. Kézzel álló, könnyű, esztétikus.

**MENÜRENDSZER ÉS HASZNÁLKÉSZÍTÉS.** Első tapasztalataim a menüvel kapcsolatban nagyon vegyesek voltak. A szolgáltatások rendkívül gyorsan és jól használhatók az általános felhasználási szin-

ten. Az opciók egyértelműek, jól csoportosítottak, de amennyiben esetleges nehézségeinket szeretnénk orvosolni, már érdemes kinyitni a használati utasítást. Sok nekem tetsző opcióval találkozom, ezek közül néhány:

A telefonkönyv átlagosan jó keresést tesz lehetővé. Ezt még jobban megkönnyíti az, hogy kategóriákba sorolhatjuk (VIP, Szabadidő stb.) ismerőseink, barátaink telefonszámát. Ez azért tetszett igazán, mert be lehet állítani, hogy csak egyfajta hívócsoport „csörögjön”, így a főnök hétvégi zaklató telefonja elkerülhető. Emellett minden bejegyzéshez rendelhetünk képet és csengőhangot. A kategórián belül tudunk konferenciabeszélgetést vagy sorilistát (kijelölt neveket egymás után felhívja) is létesíteni.

A menüben a legmeglepőbb számomra a Sűgő felbukkanása volt. (Már csak az egeret hiányoltam a telefonról). Itt megtalálhatjuk a készülék alapvető használatához szükséges tudást, persze dróhéjjában. Személyes igényeink kielégítésére az Én menüben beállíthatjuk a leggyakrabban használt funkciókat (új sms, játék stb.) úgy, hogy egyetlen gomb megnyomásával képesek legyünk aktiválni azokat anélkül, hogy sokat bibelődnénk a billentyűzeten. Az egygombos megoldások sokat dobhat a használha-

táson. Készületi állapotban, ha például kétszer nyomjuk meg a telefonkönyv gombot, máris a hívócsoport szűrőjében vagyunk. Praktikus és gyors.

**WAP ÉS A 777 MOBIL.** A készülék rendelkezik GPRS és Java2ME platformmal, ami igazán a szabadidő menüpontban felbukkanó Internet használatában nyújt nagyobb szabadságot. A GPRS a költségeket csökkentheti, valamint a gyorsabb adatátvitelből kifolyólag kényelmesebb böngészést tesz lehetővé. A Java platform komoly lehetőségek forrása a telekommunikációs technológiában, hiszen a programnyelv könnyen megtanulható és platformfüggetlen, így saját programot írva a telefon akár személyes igényünket is kielégítheti. Lehetőségünk nyílik arra is, hogy a szolgáltató által kínált alkalmazásokat használjuk. A Westel hálózaton belül ez a 777 mobil. Itt az információk széles skáláját találhatjuk, amely a közérdekűtől egészen a szűk csoportok igényeinek kielégítéséig is szolgálja. Moziműsor, hírek, sport, szerencsejáték, lexikonok, gyógyszerárak(!) és még rengeteg információ. Emellett a telefonokhoz nélkülözhetetlen csengőhangok, opciók, játékok, letöltési lehetőségek is megtalálhatók az oldalon. Sokrétű, mobil.

A gondom főleg az volt a véleményalkotás közben, hogy hogyan tudnám bemutatni ezt a telefont egy oldalba sűrítve a teljesség igénye mellett. Megoldhatatlan feladatnak bizonyult. Csak a legszembetűnőbb tulajdonságait próbáltam felvázolni. Így zársként csak azt említeném meg, hogy a Siemens MT50/SL jelenleg 2 db ráadás előlappal vásárolható meg 17900 forintért DOMINO SIM kártyával, amiből 4000 forint beszélhető. Ezért a pénztért igazán jó vétel, de ha nem volt meggyőző, próbálj ki, biztosan megéri. ■ **Műve**

**MEGJELÉNÉS.** A telefon igazi kis gyöngyszám. Amúgy sem nagy méreteit mindenhol kerek, legömbölyített élek teszik még apróbbá szemünk számára. A szürke és kék színű elő- és hátlapot zöldes-pirosas csillogás teszi még izgalmasabbá, de bárki saját kezűleg képes megváltoztatni készü-

## SZOLGÁLTATÁSOK

- Cserélhető elő- és hátlap: CLIPit™
- GPRS csomagkapcsolat adatátvitel
- Beépített modem (9,6kbps, GPRS-sek 54kbps)
- Nyitott Java™ Platform
- Új játékok letöltésének lehetősége
- Csoportos SMS küldés
- EMS (Emotional Messaging Service)
- Kép hozzárendelése a bejövő hívásokhoz
- Konferenci ahívás
- Szervező
- Jegyzetek és jelszóval védett képernyővédő
- Menüanimációk
- Rezgő hívásjelzés
- Felhasználói profilok
- Magyar nyelvű T9 prediktív szövegbevitel
- Wap 1.2.1 böngésző

## MŰSZAKI ADATOK

- Működési tartomány: 900-1800 MHz
- Méret: 109\*46\*23
- Térfogat: 82 cm<sup>3</sup>
- Tömeg: 97 g
- Készületi idő: max 260 óra (normál akkuval)
- Beszélgetési idő: max 6 óra (normál akkuval)
- Li-ion 650 mAh akkumulátor
- Feltöltési idő: kb 2 óra
- Beépített antenna
- Hangkódolás: EFR,HR,FR
- Monokróm, 5 soros, 101\*64 pixel kijelző





# OZAKI HANGRENDSZEREK

► info: www.pulsar.hu Tel.: 219-0395

Az Ozaki márká hazánkban is egyre ismertebb, személy szerint már korábban is találkoztam a névvel. Ez az Ozaki hangszórórendszer az M1 – HMO10 volt. Az 5.1-es kislevelesű szerkezet nem igazán kápráztatott el, leginkább a nagy alapzajú erősítője zavart. A szolgáltatásai viszont egészen jók voltak: minden funkciót vezérlő infrás távirányító, hatalmas „karácsonyfa” fluoreszcens kijelző, minden hangszóró fadóbozban. És mindezt kimondottan alacsony áron lehetett a magunkévá tenni. Kíváncsiságból ellátogattam a kínai illetőségű gyártó weblapjára, és egészen elképesztő dolgokat találtam rajta. A magyarországi forgalmazó most már a drágább rendszereket is hozza, talán valamelyik későbbi számban ilyeneket is bemutatunk nektek. A most tesztelésre kapott két hangszórórendszer viszont az olcsóbb kategória képviselője.

**M [VA303 – VA1].** A kisebbik hangrendszer 2.1-es kivitelű. A szatellit sugárzó kétutasas, a burkolata a mai divatnak megfelelően formatervezett, kimondottan lapos kivitelű, de teljes mértékben műanyag. Ez sajnos magával hozza a kis súlyt (könnyen elmozdul). A beépített hangszórók minősége egészen jó, a különleges fémfóliaből készült membrán gyönyörű magas hangokat produkál. A mélynyomó sokkal erőteljesebb kivitelű, ami a súlyán is érződik. A teljes burkolata fából készült,

kétoldalt pedig eloxált-csiszolt alumíniumborítást kapott. További tartozék a kábeles távirányító egység. A 2 méteres vezetékkel ellátott szerkezeten van a ki-bekapcsoló gomb, valamint két potencióméter a hangerő és a mélynyomó hangerejének szabályozására. Csendes üzemmódban is használhatjuk a rendszert, ha a távirányító szerkezetbe épített 3,5 mm-es aljzatok valamelyikéhez (2 db van) fejhallgatót csatlakoztatunk. A VA303 hangképe azoknak fog a legjobban tetszeni, akik szeretik az erős, érces magas hangokat.

Én nem tartozom ezek közé, az én füleimet egy kicsit bántotta. Ezen a Windows hangszínszabályozási lehetőségével (vagy amit a lejátszó szoftver nyújt) lehet ugyan javítani valamit, de az eredmény mégsem az igazi. A szatelliteket egyébiránt nemigen szeretik a nagy hangerőt, bizonyos szint (ami azért már eléggé hangos) felett meg-megreccsennek. A szolgáltatásokban nincs mit a szerkezetnek ségvenyeznie, hangminőség terén viszont lett volna még mit csiszolni a mérnököknek. Külön szeretném kiemelni a kezelési útmutatót, amelyben ékes magyar nyelven is megtalálhatjuk azt, hogy mit hogyan ne csináljunk!

**HMO30.** A másik hangrendszer 5.1-es kivitelű, leginkább PC-s házimozizáshoz tudnám ajánlani. Őt darab szatellit hangsugárzó és egy tekintélyes méretű mélynyomó található a csomagban. A szatellitek sajnos nem fából készültek, hanem műanyagból, de mindegyik három-három hangszórót tartalmaz, ami kiegyenlítetté teszi a hangképüket. Külön extrájuk, hogy a három hangszórót külön-külön elforgathatjuk egymáshoz képest kb. 80 fokkal. Ezzel a lehetőséggel igazából nem éltem a teszt folyamán, de elvileg arra szolgál(hat), hogy a

nagyobb helyiségekben jobban „szétoszoríthassuk” az igen irányérzékeny magas hangokat (a hangszórót legyezőszerűen széttekerve). A mélynyomó már a mérete és a súlya alapján is tekintélyt parancsoló, a hangja pedig meglepően erőteljes. Ebben a fadóbozban kapott helyet a teljes elektronika és az összes szatellit is ide csatlakozik. Egy darab 5.1-es bontott és két sztereó bemenet található rajta (kapcsolóval



állítható). A bontott bemenetre kitűnően rádughatjuk a hatsatlornás hangkátyáinkat (pl. az nForce2-es alaplapunk kimenetét) vagy a dekóderrel ellátott DVD-lejátszónkat. A másik két bemenetre bármilyen sztereó eszközt csatlakoztathatunk, pl. hordozható MP3 lejátszót stb. A rendszert könnyen a jeleforrásra igazíthatjuk: a hangszórók hangereje külön-külön is állítható (a front és a hátsó csak párban), külön hangszínszabályozó van a magas, a közép és a mély hangtartományra. A távirányítóval nyilván minden funkciót be tudunk állítani, de „elemfogytkozás” esetén a mélynyomón található gombokkal is elérhetjük majdnem ugyanezt (csak hangszínszabályozás nincs). A HMO30-as hangképe alapbeállításban is meglepően jó, de ha egy kicsit elszószmóltúnk a hangszínbéállításokkal, akkor teljesen a saját ízlésünkre tudjuk hangolni. A rendszer hangereje igen meggyöző, bár a mélynyomó nagyobb hangerőn egy kicsit berezongál (ez persze lehet egyéni hiba is). Zenére is és filmnézésre is tökéletesen alkalmas, főként, ha az igen kedvező árat is nézzük. A magyar nyelvű útmutató szintén tartozék. ■ **SAKMÁN**



## ADALÉN

A HMO30-as erőteljes hasonlóságot mutat az általam már említett O10-es rendszerrel. Anyira nagy a hasonlóság, hogy a két szerkezet távirányítója a feliratokon kívül teljesen megegyezik. A O30-as egy kicsit szolidabban és meglepő módon jobbra sikeredett. Eltűnt a csírcsáré kijelző, az alapzajú is sokkal alacsonyabb és a szatellit hangképe is sokkal meggyőzőbb lett.

## ÉRTÉHELES

Értékelés: 5 csillag (5/5)

5

**M [VA303 – VA1]**

## ÉRTÉHELES

Értékelés: 5 csillag (5/5)

5

**HMO30**

# PIACFIGYELŐ

## TRUST 350CW MOUSE CARDREADER WIRELESS.

Ez az eszköz két, egymástól igen távol álló funkciót egyesít magában, a mutató vezérlése mellett ez az öt gombos, görgővel is ellátott egér ugyanis memória-kártyák kezelésére használható. A rá-  
látást nem igénylő, a mozgások je-  
lét 27 MHz-es rádiófrekvencián to-  
vábbító drótnélküli  
egerek családjába



tartozó mutatóvezérlőnek előnyös tulajdonságai közé tartozik, hogy elemek helyett saját akkumulátorról kapja a tápellátását. A feltöltéshez használt, célszerűen kézközelben elhelyezett dokkoló egység pedig szinte kínálta magát a tervezők számára, hogy a digitális fényképezőgépekben és számos más eszközben belső memóriának, vagy csak egyszerűen adathordozónak használt apró memória-kártyák olvasójának is helyet szorítsanak benne.

Az USB csatlakozónak köszönhetően az egér és a két, SmartMedia és CompactFlash kártyákat kezelő olvasó is egyetlen kábelon keresztül kommunikál, s mintegy mellékesen a mellékelt szoftver még az egér akkumulátorainak aktuális állapotról is lehet tájékozódni.

A [www.multimedia.hu](http://www.multimedia.hu) kínálatában fellelhető eszköz ára 17 592 Ft. (bruttó 21 990 Ft.)

## ILLUL B-IN-1.

Az Illul elegáns cigarettatárcára emlékeztető dobozkája nem sampont, és még csak nem is szépségápolási terméket rejt. Az ezüstös kis dobozt csatlakoztatva a számítógép olvasási képességei turboznak fel, rögvest hat memóriakártya-típussal lehetővé téve az oda-vissza kommunikációt.



A géphez USB csatlakozóval kapcsolódó doboz ugyanis Compact Flash, Smart Media, Secure Digital, Multi Media Card és Memory Stick kártyákat, valamint IBM Micro-Drive tároló csatlakozóival egyaránt felszerelték.

A 77 mm hosszú, 58 mm széles és alig 16 mm vastag kártyaolvasót a Kelly-Tech forgalmazza.

**MSI 875P NEO-FIS2R.** Az MSI első pillantásra kaotikus összevisszaságban színezett alaplapja eléggé egyértelműen a tuningolók szívének megdobtatására készült. Ezt persze nem a csatlakozók jól azonosítható színeivel teszi, hanem CoreCell fantáziánévre keresztelt, egyébként i857P



Canterwood chipkészletének BIOS-ba foglalt különleges üzemmódjaival.

A dual DDR400 és 800FSB támogatás mellett a chipkészlet szolgáltatásai közé tartozik a 0,05 V-os lépcsővel állítható memória és a 0,0125 V lépésekben állítható magfeszültség. A tuningolásra kihegyezett „Speedster” üzemmód mellett azonban a felhasználó további három lehetőséget választhat attól függően, hogy mi a legfontosabb elvárása a konfigurációnál szemben. A ventilátorok sebességével, üzemfeszültségekkel játszani képes vezérlő a központi egység terhelésének függvényében az alábbi három végcélnek megfelelően határozza meg a működési értékeket:

**BuzzFree:** Akár 50%-kal is mérsékelheti a ventilátorok zaj kibocsátását az olyan alkalmazások esetében, amelyeket kisebb teljesítménnyel és így alacsonyabb hőtermeléssel is ki tud szolgálni.

**PowerPro:** Gyakoriatlag az öntuning funkció elnevezése, hiszen a gyártó állítása szerint ez az üzemmód a felhasználó közvetlen beavatkozása nélkül is képes a teljesítmény 67%-os növelésére.

**LifePro:** A terhelés függvényében szabályozott teljesítménynek köszönhetően az MSI a központi egy-

ség alkatrészeinek és az azokat hűtő ventilátoroknak élettartam-növekedését igéri.

A P4 processzor alapú konfigurációkhoz kínált alaplapt a Kelly-Tech kínálatában találjuk.

**SPRINGDALE ALAPLAPOK.** Attól, hogy hivatalosan még nem jelentették be az Intel Springdale lapkakészletét, a Japán szigetország vásárlói már vigan rábókkethetnek a boltok polcain két, erre a chipsetre épülő alapra is.

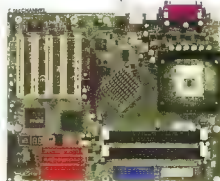
Az MSI 865PE Neo-2LS és az EPoX 4PDA2+ alaplapjai gyakorlatilag csak annyiban térnek el a fentebb bemutatott 875P lapkakészletet használó alaplaptól, hogy nincs meg bennük a PAT rövidítés-sel megnevezett technológia, amelyik az ott üzem-



módokba foglalt aprólékos teljesítmény-növelést, és -felügyeletet lehetővé teszi.

Más képességeiben, tehát, a 800 MHz FSB-ben, a Serial-ATA RAID csatlakozóban, és az alaplapra integrált LAN, USB2.0 valamint 6 csatornás hangkártyában a chipkészletek jellemzői megegyeznek. Így abban az ígéretnél is, hogy gondmentesen le lehet majd cserélni a processzorokat, amint az Intel Prescott CPU-i a boltokba kerülnek.

A Gamer megjelenésére ez az átlatlan állapot bizonyosan meg fog változni, hiszen a május 20-ára beharangozott bejelentés után már folyamatosan megvásárolható lesz Európában is az új lapkára épült alaplapok egész családja, amelyet mellesleg néhány élelmes nagykereskedő már most is szerepeltet kínálatában.





## NEC LCD MEGJELENÍTŐ.

Batorság lenne egyszerűen monitornak titulálni a NEC két új LCD megjelenítőt, hi-



nével bíró Hongkongi cég termékalettján nem csak a processzorventilátor-bemutatókban ismeretett új modellek tűntek fel, hanem a cég igen széles és roppant designos házválasztékkal rukkolt ki.

A hagyományos vonalvezetésű toronyházak mellett igen figyelemreméltó micro-ATX doboz kínálja magát. Ezzel a leginkább az AV erősítőkre emlékeztető megjelenéssel igencsak megkönnyítik azok dolgát, akik saját maguk akarnek PC alapú szórakoztató központot építeni.

A Juventus-Teamhez már megérkeztek az első példányok az ATC-600GX1 típusjelű házakból.

**A TOSHIBA RÉGI RUHÁJA.** Az a divattervezésben nem újdonság, hogy rendszeresen visszaköszön valamelyik évek, évtizedek óta letűntek tűnt forma vagy színvilág. Az viszont már korántsem ennyire törvényszerű, bár nem is példa nélküli álló, ha berendezések formatervezésében nyúlnak a régi ötletekhez. A formatervezők a Toshiba legújabb DLP projektorai „ruhájának” alapjait pedig nem kevesebb, mint 80 év távlatából mentették át.

Annak ellenére, hogy a stílusjegyeket az 1920-as évek tervezési irányzata határozta meg, vadítón csinos dobozokat kaptak, a technológiájuk pedig egyértelműen a XXI. századra jellemző. A külsejükben teljesen azonos D1 és D2 modellek között markáns különbséget gyakorlatilag csak fényerejük jelent: a „kisebb” modell 2000, míg a nagyobb 2500 ANSI Lumen fényerővel vetít. Súlyuk mindössze 2,4 Kg, ami, ha nem is állandó notebook-kiegészítővé, de bősséggel hordozható készülékké teszi az XGA komputeres felbontást is támogató készülékeket.

**PIXELVIEW 5000 FELETT.** Nem hiszem, hogy nagyon be kellene mutatni a PixelView videokártyát, melyekből már hazánkba is megérkeztek a legújabb NVIDIA GeForce FX 5200 és FX 5800 processzorra épülő modellek. Az első fecs-kék mindegyike 128 MB DDR RAM-mal, DVI és TV kimenettel felszerelt verzióban kerül fel a Case Hungary választékába.

**TRUST 850F VIBRAFORCE FEEDBACK SIGHT FIGHTER.** Az igen hosszú név egy, a játék



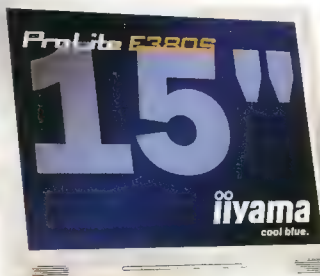
élvezeti értékét némi vibrálással növelni képes gamepadet takar, amelyet hat felső és két első akciógombja, no meg az elmaradhatatlan Dpad mellett a gyártó egy analóg „gázkarra” és középpálású kormányval is ellátott.

Az USB csatlakozóval a géphez kapcsolható irányító ficergeről két motor is, arról pedig, hogy még asztal alá rejtett gép esetén is kényelmesen hátradőlve lehessen nyomulni, a kábel 2,5 méteres hossza gondoskodik. Üzemmodjai közül pedig a játék függvényében választható ki, hogy gamepadként, kormányként, vagy joystickként küldözgesse a jeleket. A [www.multimedia.hu](http://www.multimedia.hu) oldalán nettó 6792 Ft-os (bruttó 8 490Ft-os) áron kínálja.

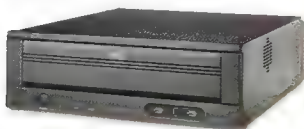
**IYAMA PROLITE E380S.** Az iyama új 15" LCD-jét elsősorban játékra, illetve filmnézésre ajánlja. Erre utal az elsőként ennél az LCD modellnél feltűnő OPQ mód. Ez a katód sugárcsőves monitorok területén már régóta bevezetett opció, a monitor fényerejét állítja be kép, mozi illetve általános használatához.

Az LCD monitorok egyik leginkább elhasználandó része a fénycső, melynek fényereje a használat során folyamatosan csökken. Előnyben vannak azok a monitorok, melyeket már gyárilag nagy fényerejű fénycsővel szereltek, mint az E380S, melynek fényereje 380 cd/m<sup>2</sup>, kontrasztja pedig 450:1, maximális felbontása 1024\*768, válaszideje 23 msec. Beépített hangszórókkal és fejhallgató-kimenettel is rendelkezik, de grafikai felhasználás esetén is megállja a helyét, amit a beépített hardveres SRGB és gamma beállítások jeleznek.

Az iyama ProLite E380S nagykereskedelmi ára a Magyarországi képviselőnél, a Ramiris Rubint Rt.-nél nettó 109 900 Ft.



**COOLERMMASTER HÁZAK.** A hűtőventilátorainak köszönhetően hazánkban már igencsak jól csengő



# TEAC CD-W552E

Info: Case Hungary Tel.: 450-2930

## A CD-W552E

a TEAC cég legújabb, leggyorsabb CD-RW meghajtója, amelyet minden újdonsült CD-író tulajnak jó szívvel ajánlok. Azonban meglevő (24x-esnél gyorsabb) CD-író birtoklása esetén nem tudnék észüzi indokot találni, miért kellene megvásárolnia bárkinek is. Szívem szerint összes ennyit írtam volna, de egyrészt ez nem lenne valami szép cikk (még ha a korr. örülne is neki), másrészt igaztalan lennék, ha a TEAC termékén verném el a port az általános piaci pangás felett érzett dühöm okán. Két évvel ezelőtt minden egyes új író megjelenésének külön örültem, hiszen az újabb meghajtók nemcsak számottevő gyorsulást hoztak a CD-égetés miyes mesterségébe, hanem jelentős technológiai újítások is színezték az egymással versengő cégek friss termékeit. Manapság kissé kiábrándultan figyelem az újabb termékek technikai specifikációit. Mint minden mostanában megjelenő új CD-RW meghajtón, a CD-W552E-n is egyértelműen látszik a tehetetlen, újdonságot felmutatni nem tudó gyártók kétségbeesett próbálkozása, ahogy apró lépésekkel próbálnak feljebb és feljebb azarsolni az amúgy is végsőig kitolt sebesség paraméterekkel. Mindezt csak azért, hogy újabb számokat szíthassanak a meghajtók elejére. Valójában szinte semmilyen – szignifikáns – sebességbeli javulást nem tapasztalunk. Kemény szavak, de sajnos ez a helyzet. Tény, hogy mindig is kevés olyan gyártó volt, amely érdemleges, említésre méltó technológiai újításokat tudott felvonultatni, és a TEAC egyébként sem tartozott – ilyen értelemben – a nagy úttörők közé. Végül eljutott a CD-W552E-ig, amelynek fémjelzték a cég nevé, CD-írói soha nem tartoztak – sebességük alapján – az élbolyba. Élettartamuk és írási minőségük alapján viszont egyértelműen kiérdemelték, hogy a Yamaha és a Plextor mellett az ő nevük is ott legyen a dobogón. Manapság azonban

lemezzel sem, még a Taiyo Yuden által gyártott Plextor CD-R lemezeket is „csak” 48x-os

tempóval égette. A

többi gyártó 48x-os sebességre de

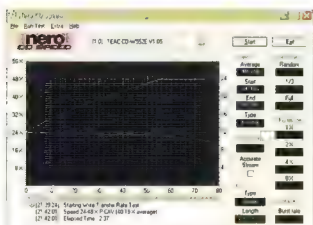
kláit korongjait általában 40x-esen, elvélve 48x-osan írta – ez nem egyértelműen az író hiányossága, mert tapasztalataim szerint ezek a lemezek még mindig nem érettek ilyen tempójú írásra. Tény azonban, hogy ez a piciny sebességi előny megint csak azt mutatja, hogy előrelépés igazából nem történt, 10-15 másodperc miatt senki nem fog új író vásárolni (talán még a fanatikuskok se). A CD-író legalacsonyabb írási sebessége CD-R lemezek esetén egyébként 4x-es, tehát a szokásos tendenciát követi, ráadásul az Audio CD lemezek írásához nem nyújt olyan extra szolgáltatást, mint a Yamaha Audio Master vagy a Plextor VariRec. A TEAC CD-W552E-vel 4x-esen írt zenei lemezek ettől függetlenül kiválóan muzsikáltak (hehe) az asztali lejátszóban, és a 8x-os tempóval készült VCD és SVCD lemezekkel sem volt gond. A megfelelő lemez esetén átlagosan 40x-es sebességű írás, a 90/99-es lemezek kiváló kezelése, a jó termékátmozgatás (a TEAC írókhoz gyakran jelennek meg firmware frissítések) és a dobozos verzió korrek felismerése (Nero és NeroVision Express jári hozzá, kábelék, csavarok, valamint a szokásos ajándék CD-R lemez – sajnos UltraSpeed 24x-es RW lemez nincs a csomagban!) összességében jó vételnek minősül. A szoftvertámogatással sincs gond, minden népszerű program újabb változata felismerte, és hiba nélkül együttműködött vele. A TEAC CD-W552E amolyan „jó munkásember” módjára, hiba nélkül elvégzi a rábízott munkát, újdonságot azonban nem várhatunk tőle (de kellemetlen meglepetést sem tartogat). ■ PÉTER

keves, ha egy új CD-író

mindössze annyit tud felmutatni,

hogy pár százalékkal gyorsabb (papíron), mint elődei. Ez önmagában nem elegendő ahhoz, hogy legyen – valós – értelme lecserélni a meglevő CD-írónkra. A CD-W552E ilyen szempontok alapján bizony nem túl sokat (igazából semmit sem, jaj!) ad a TEAC korábbi CD-írójához hasonlítva. Örökös vesszőparipám, de ha megnézzük, hogy a Plextor milyen újításokkal (VarRec, Gigarec stb.) próbálkozik az új, 52x-es írójában, akkor látható lesz, mit hiányolok. Hangsúlyozom: a TEAC CD-W552E nagyon jó író. Kicsivel sebezsebb, mint például a TEAC CD-W540E, de a legtöbb lemezt – minőségi korlátok miatt – alig gyorsabban írja meg. Egyetlen különbség a két író között, hogy a CD-W552E már P-CAV módban dolgozik, ami elvileg jobb írási minőséget garantál, mint a szakaszosan sebességet váltó Z-CVL módban író 40x-es TEAC. Szerencsére a 40x-es modell bosszantó hibáját – néhány alapvető chipkészzettel nem tud hibátlanul együttműködni UDMA2 módban, kizárólag Multi-Write DMA2-ón megy tökéletesen – az 52x-es író nem „örökölte át”, ez hatalmas piros pontot jelent részemről. Aztán itt véget is ér a lista, egyszerűen nem tudok más pozitívumot felhozni. Ez javarészt ugyan a régebbi író érdeme (írási minőségben, megbízhatóságban körülbelül egy szinten állnak), másrészt általában a TEAC termékek jó minőségét jellemzi, de mindenképpen rámutat, mennyire hiányzik az innováció ebből az íróból. Mint említettem, ha két-három évesnél öregebb CD-íróval rendelkezik valaki, akkor jó vásár lehet, de ha ennél újabb, jól működő CD-író tulajdonosa vagy, és nincs szükséged a Mt.Rainer támogatásra, akkor egyelőre nem tudnám megindokolni a csere szükségességét.

A CD-W552E elvileg 52x-es végsebességét nem tudtam kiaknázni egyetlen jelenleg kapható CD-R



## ÉRTÉKELÉS

Értékelés: jó minőségben írt, jól írta/olvassa a 90/99-es

lemez

Értékelés: jó minőségben írt, jól írta/olvassa a 90/99-es

lemez

Értékelés: jó minőségben írt, jól írta/olvassa a 90/99-es

lemez



## Küldj üzenetet a Gamer Magazin SMS-falára!

Beindítottuk új szolgáltatásunkat, az SMS-üzenőfalat! Kérdezz a szerkesztőtől vagy a cikkíróktól! Elakadtál valamelyik játékban? Nem megy az új grafikus kártyád? Kérj segítséget az üzenőfal segítségével! LAN-partyra keresel játékos társakat? Özdon? Scene bulit szervezel Kecskeméten? A Gamer Magazin SMS-üzenőfala erre is lehetőséget nyújt! Az üzeneteket a Gamer munkatársai természetesen folyamatosan szemmel tartják, de az is meglehet, hogy valamelyik olvasónktól hamarabb kapsz a választ a kérdésedre!

Az üzenőfal elérhető a Gamer Online-on keresztül ([www.gameronline.hu](http://www.gameronline.hu)), és az adott havi termés teljes egészében felkerül a Gamer Magazin CD-mellékletére is (ahol lehet, ott a válaszokkal együtt!). A leginkább közérdeklődésre számot tartó - játékprogramokkal kapcsolatos - kérdésekre az újság Mentőőv rovatában személyesen válaszolunk!

**Fontos!** Ha gyors segítséget szeretnél kapni, akkor mindenképpen írd bele az SMS-be a telefonszámodat és a nevedet, ugyanis ezeket a személyes információkat (telefonszám, előfizető neve) nem kapjuk meg a szolgáltatótól!

Hogyan is? Az üzenetet a következőképpen tudod feladni az SMS-falra: az üzenetet a **GAM** szócskával (lehetőleg csupa nagybetűvel), majd egy szóközzel kell kezdeni. Ez után jöhet az általad feladni kívánt szöveg! A telefonszám, ahova üzenhetsz: **06-20-9000-628**. A sikeres feladásról értesítést kapsz!

A Gamer Magazin üzenőfalára küldött SMS természetesen **NEM** emelt díjas! Annyiba kerül, amennyit a szolgáltatód egyébként is számláz a rendszeres SMS-ekért!!!

# LÉGY OTT...

te is az SMS falon!



**Figyelem!** A szerkesztők fenntartják maguknak azt a jogot, hogy az üzenőfalról kimoderálják az oda nem illő üzeneteket: pl. a kereskedelmi jellegű szövegeket (XY boltban RAM akció stb.) és a vulgáris, rasszista vagy sértő megjegyzéseket.

Remélhetően sokan igénybe fogják venni ezt az új lehetőséget! A szolgáltatással kapcsolatos ötleteket természetesen szívesen vesszük! [gamermagazin@ipma.hu](mailto:gamermagazin@ipma.hu)

# TESZT: INTEL CANTERWOOD

↳ **Intel® E845PE-FLM (Kingston HyperX 3000) (Nabintor P845PE-F80) 1.4.4 327-4586**

**AZ ALAPLAP JELENTŐSÉGE.** Számítógép vásárlása előtt az újságokban hirdett kész konfigurációk átnézése során gyakran találkozhatunk azzal a jelenséggel, miszerint egy-egy személyi számítógép jellemzésekor a gépben található processzor típusa és sebessége kiemelt szerepet kap, míg sok esetben az alaplapról (különös tekintettel az alaplap chipkészletre) semmi hasznos információt nem látnunk. Tény, hogy a számítógépes konfigurációk egyik legfontosabb ismérve a mikroprocesszor, azonban badarság lenne csak és kizárólag ez alapján dönteni. Bár az informatikai eszközök értékvesztése észvesztően gyors, és ennek köszönhetően igazából senki nem reménykedhet abban, hogy újonnan vásárolt számítógépe sokáig idő- és értékálló maradjon, ettől függetlenül (vagy épp ezért) érdemes olyan alaplapot választani, amely (szigorúan viszonylagosan) hosszú távon rugalmas bővíthetőséggel kecsegtet. Ajánlott olyan alaplapot vásárolni, amely nem csupán a jelenleg kapható (vagy elérhető árú) processzorokat támogatja, hanem a jövőben megjelenő (vagy kicsit később várható) CPU-kat is képes lesz meghajtani és kiszolgálni. Elcsépelte, de hiteletlő hasonlat, miszerint Trabant kasztniban, Wartburg futóművel a Porsche motor nem muzsikál jól – tehát próbáljunk meg olyan alaplapot beszerezni, amelyek még jó ideig bővíthető lesz, aktívan támogatja a legújabb processzorokat és memóriaszabványokat is. Még abban az esetben is csak ilyen szabad vásárolni, ha az adott pillanatban nincs ere-

tünk a kinézett alaplap által támogatott leggyorsabb processzor és memória megvételére (ezek utóbbi is cserélhetők, véltén kevesebb ráfordítással, mintha az egész gépet kellene újraépítenünk).

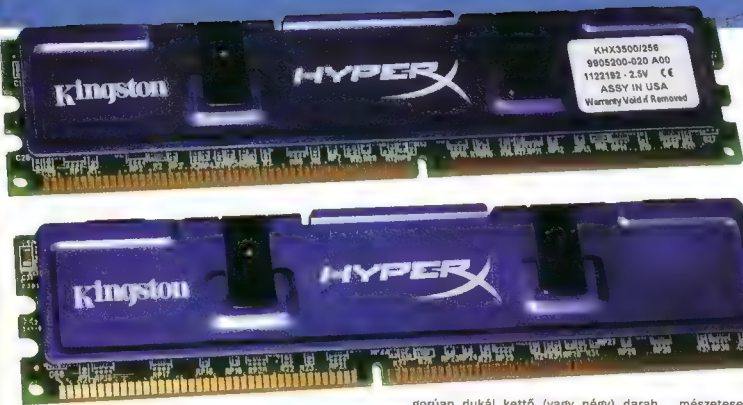
**INTEL[LIGENS] VÁLASZTÁSP** Azok a felhasználók, akik az Intel platformot részesítik előnyben, mostanában nem panaszkodhatnak, hiszen a Pentium4-es processzorokhoz való új alaplapok többsége minden bizonnyal legalább 3 GHz-ig kompatibilis lesz az 533 MHz-es FSB-t (Front Side Bus) támogató Intel processzorokkal. Azonban be kell vallanunk, hogy az utóbbi egy-másfél évben az órajelmelemből fakadó szükségsszerű (de semmiképp nem az órajel emelésével egyenes arányban mutató) változásokon kívül jelentősebb teljesítménybeli növekedést, áttörést nem könyvelhetünk el, ha az Intel lapkakészletei közül választottunk újabb gép építéskor. Mert mit is kapunk valójában az újabb lapkakészletektől az elmúlt időszakban? Az 533 MHz-es FSB vajmi kevés előnyt tudott felmutatni a 400-asal szemben, a RAMBUS memóriát támogató rendszerek 1066-os memóriái sem hoztak számottevő változást a 800-asokkal összehasonlítva (ettől eltekintve a RAMBUS alapú Pentium4-es rendszerek bizonyos szempontból a mai napig az élen vannak teljesítményük alapján). Sokak öröme az Intel végre-valahára ugyan szakitott a kizárólagos RAMBUS támogatással, és megjelentek azok a chipkészletek, amelyek a sokkal olcsóbb (és immáron kellően gyors) DDR memóriákkal működnek együtt. Érdekes módon a konkurens chipkészleteket gyártó cégek (VIA, SIS) megoldásai valahogy mindig egy-egy lépéssel az Intel előtt jártak, legalábbis a támogatott memóriasebességek és egyéb fontos képességek (például a 8x-os AGP, kétszatosnás DDR memóriakezelés) tekintetében, az árakról nem is beszélve (az ugyanolyan processzorokat támogató SIS lapkakészletes alaplap sokszor a felébe kerül Intel lapkával vezérelt-hez képest). „Intel processzorhoz Intel chipkészletet való” – tartja az ismeretlen, elvakult Intel fanatikustól származó mon-

dás, talán nem is alaptalanul. El kell ismerni, az Intel processzorai általában jó teljesítménnyel és kimagasló stabilitással hálálják meg, ha közvetlen rokonságból származó lapkakészlet hajtja őket. Természetesen ez nem azt jelenti, hogy minden Intel chipkészlet ennyire jó lenne. Inkább úgy lehetne meghatározni, hogy minden processzorcsaládhoz tartozik egy-egy legendásan jó adottságú Intel lapkakészlet: a Pentium MMX korszakban a TX-es, a Pentium II és Pentium3 idején a BX-es alaplapok váltak a felhasználók kedvenceivé – a titkuk a hosszú időtállóságban és a végtelen nyúzóhatóságban, stabilitásban rejlett. A Pentium4-korszakban elegendi ilyen lapkakészlet nem jelent meg. Ez nyilván annak tudható be, hogy az elmúlt időszakban számos olyan változás történt, amelyek miatt mindenképpen újabb lapkakészletek megjelenése volt szükséges (legalábbis ezekkel jobban megmagyarázható, miért is kellett új alaplapot venni). Rohanvást érkezt az újabbnál újabb processzorok és látványos perifériális változások is történtek. Gondoljunk csak bele, a memóriamodulok terén váltottunk a 133-as SDRAM-ról a 266-os, 333-as, majd a 400-as DDR SDRAM-ra (nem szabad megfeledkezni a RAMBUS memóriaszabványról sem), megjelent a 8x-os AGP, az USB2, itt vannak a nyakunkon a HT (Hyper-Threading) technológiát támogató processzorok, a kétszatosnás DDR memóriakezelés és a Serial ATA - zajlott és zajlik élet, amivel lépést kell (?) tartanunk.

A RAMBUS memóriát előnyben részesítő felhasználók talán megkapták a maguk kis mindenest az Intel i850E lapkakészlettel (bár kérdéses, hogy az 533-as Pentium4 processzorok után lesz-e élet a RAMBUS platformon). A DDR333 (nem hivatalosan 400) memóriával szerelt, 533-as FSB-vel futó rendszerekben az i845PE brillírozhat, különösen azok után, hogy BIOS-frissítéssel a 800-as FSB-vel futó Pentium4 processzorok támogatására is rá lehet venni az ilyen alaplapokat (gyártótól függ, hogy az i845PE-re épített alaplapoz van, vagy







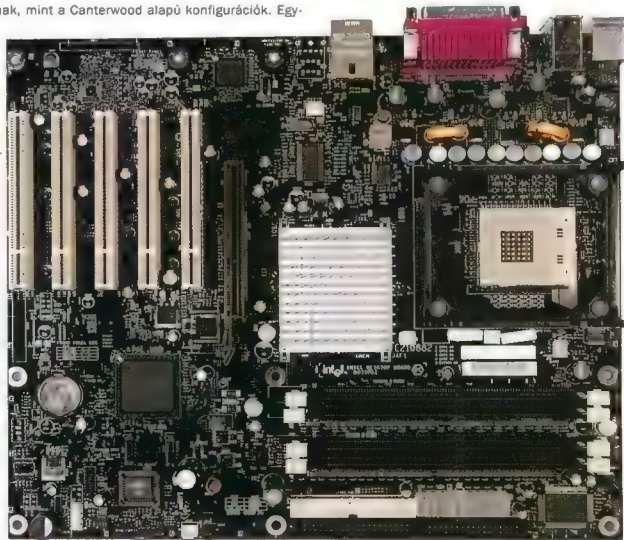
hasz-e ilyen frissítés). A kumondottan kétszatosornás (de hivatalosan csak 266-os) DDR kezelésél és HT (Hyper-Threading) támogatással bíró Intel E7205 (Granite Bay) lapkakészlet légeretesnek, de amolyan rosszul időzített öszvérnek számít. Ugyanis viszonylagos újdonsága miatt nagyon drága, de igazából esélytelen, ha a hozzá képest gyorsan piacra dobott Canterwood képességeivel kell összemérnünk. Summa summarum, a Pentium3 idején hódított BX lapkakészlethez hasonlítható, minden tekintetben vonzó Intel chipkészlet mostanáig még nem jelent meg a Pentium4 processzorok mellé. Professzionális felhasználás szempontjából vizsgálva az Intel i850-es készletére épülő RAPTUS rendszerek egészen a mai napig nem kaptak olyan vetélytársat, amely mai napig érdemes lenne lecserélni őket. Most végre úgy tűnik, hogy a 800 MHz-es FSB, a HT támogatás, a rivális AMD platformon egyes lapkakészletekben már jóval korábban megismert, Intel CPU fronton eddig csak a SiS 655 készlet által felmutatott kétszatosornás DDR400 memóriakezelés és a natív Serrali-ATA támogatás együttesen végre olyasmit nyújt, amire érdemes lehet odafigyelni. Ezért is tartottuk fontosnak, hogy az új generációs, 800 MHz-es FSB-vel működő Pentium4 (HT) processzorokhoz tervezett legújabb Intel lapkakészletet saját szemünkkel is megvizsgáljuk, meg-hozza a jelenlegi legvadabb Pentium4 processzor-al párosítsa.

**CANTERWOOD, CANTERBE VER?** Tekintsük át, mi minden szépet és újat ígér az Intel i875P (Cantenderwood) alaplapi chipkészlet az elődökého képest. Ami a RAMBUS memóriás rendszereknek az i850E volt, az a DDR-es memóriá alrendszernek az i875P – azaz végre olyan lapkakészlet, amelyek a jelenlegi Pentium4 processzorok számára végre megfelelő dinamikus memória- és perifériakezelést biztosít a DDR fronton. A lapkakészlet által elérhető páratlan teljesítmény javarészt a kétfasorú módokban kezelt DDR memóriamódok között köszönhető, tehát a Cantenderwood melé szí-

grosban dukál kettő (vagy négy) darab egyforma DDR400-as modul, ha ki akarjuk használni az új memória-arendszert előnyként. A Canterwood természetesen a legújabb, 800 MHz-es rendszerbusszal működő Pentium4 processzorokat is támogatja a Hyper-Threading technológiával együtt. A lapkakészlet további újítása a PAT (Performance Acceleration Technology), amely a lapkakészlet északi hidjában található további áramkörök jóvoltából a memória-elérést gyorsítja (akár két órajelciklussal). Egyébként ez a PAT egység (pontosabban ennek a hiánya) az egyetlen különbség a most megjelenő Canterwood és a kicsit később debütáló i865, azaz Springdale között. A Springdale a Canterwood kistestvére lesz, kikapcsolt PAT egységgel, de minden másban meg egyeznek majd – ha jelentősen olcsóbb lesz, akkor a PAT hiánya ellenére az i865 lapkakészleteire épülő termékek jobb ár/teljesítménymutatóval bírhatnak, mint a Canterwood alapú konfigurációk. Egy-

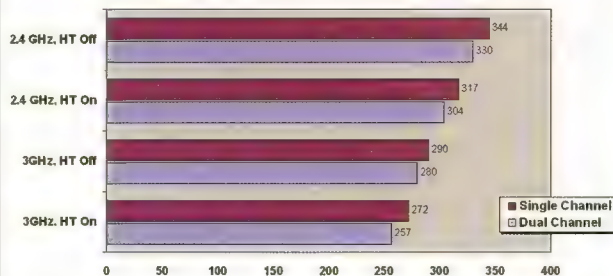
előre persze nem tudhatjuk, mit jelent a PAT hiánya, de bízunk benne, hogy a Springdale alapú alaplappal is hamar eljutnak a szerkesztőségünkbe. A Canterwood és Springdale lapkakészletek másik nagy dobása a natív Serial-ATA támogatás. Eddigig külső gyártók SATA vezérlőt kellett az alaplappakra integrálni, hogy Serial-ATA-merevlemezek kezelésére alkalmas alaplappok készülhessenek, a Canterwood az első olyan Intel lapkakészlet, amelyikben beépített SATA RAID támogatás található. Ter-

mészeten a szokásos Parallel ATA vezérlő is megtalálható a chipkészlet repertoárjában, ennek köszönhetően az i875 (és i865) lapkára épülő alaplakok nincsenek már az eddigi 4 darab ATA eszköz korlátai közé szorítva (más kérdés, hogy mennyibe kerülnek jelenleg a SATA mervelemek). További finomság az Intel CSA (Communication Streaming Architecture), amely kimondottan nagy sávszélességű (Gigabit ethernet alapú) hálózati kapcsolatok kezelését optimalizálja – a Canterwood alaplakok többsége ennek demonstrációjaként integrált 1000-as hálózati kártyával készül, ami persze tovább emeli a kezdetben amúgy sem alacsony fogysztási árát. Minden összevetve az i875 nagyon erős konfigurációnak ígérkezik, végre olyan teljesítményű memória-alrendszer és perifériamérszementet mutat fel, amely a legújabb, éhes Pentium4 processzorokat is képes optimálisan kiszolgálni.



# MPEG-2 tömörítés (800-as FSB)

(másodperc alapú mérés, a kisebb érték jobb)



**R TESZT.** A teszt során az Intel magyarországi marketingképviseletét ellátó MMD Hungariától kapott alaplapot és processzort használtuk. Az Intel D875PBZ (Bonanza) alaplap a Canterwood lapkakészlet teljes tudását felvillantó példány az Intel alaplapjaira jellemző igényes és robusztus kivitelezésben. A processzor egy szorzózár nélküli Intel Pentium4 3.0C (a C betű jelöli a 800 MHz-es rendszerbust és a HT támogatást), amelyre a teszt kedvéért a kicsit hangos, ámbar jól működő Glacialtech Igloo 4310 Pro hűtőt applikáltuk. A memóriakonfiguráció két darab 256 MB-os Kingston HyperX PC3500-as DDR modulból állt, amelyeket az Elbatextől kaptunk a teszteléshez. A rendszerhez tartozott még egy MSI GF4Ti4600-as videokártya, egy 7200-as fordulatszámú, 80 GB-os Maxtor merevlemez, egy SBLive! 5.1 hangkártya és a szokásos apróságok (kábelek, CD/DVD meghajtók és a beviteli eszközök). A teszt során nem futtattunk a videokártyateszt során megszokott 3D-s tesztprogramokat és játékokat sem. Úgy gondoltuk, hogy a vizsgált (alaplap + processzor + memória) konfiguráció várható fogyasztói ára nem kimondottan a játékosok rétegét célozza meg, ezért a teszt

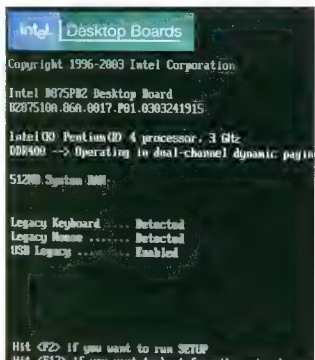
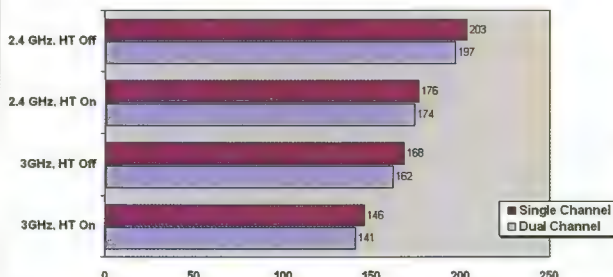
során olyan körülmények között vizsgáltuk meg a rendszer teljesítményét, amely a komolyabb felhasználói szegmens által támasztott igényeket tükrözi. A tesztsorozatot kimondottan a videó- és hangtömörítésre, feldolgozásra építettük, ezek a munkafolyamatok ugyanis nagyságrenddel jobban terhelik a gépet, mint a szintetikus tesztprogramok és a 3D-s játékok képkocka/másodperben magadott mérési eredményei. Ezáltal ezek a mérések sokkal valóságosabb képet adnak a konfiguráció teljesítményéről. Emellett természetesen néhány szintetikus mérést is elvégeztünk a teljesebb összképért. A teszt első harmadában MPEG-2 forrásból kódoltunk át MPEG-4 (DivX) formátumba egy videót (VirtualDub programmal), miközben a filmhez tartozó tömörítetlen hangállományból MP3 kódszót, a második lépcsőben MPEG-2 videót készítettünk MPEG-2 forrásból (Cinema Craft Encoder programmal), majd a harmadik fázisban egy tömörítetlen AVI állományt rengeteg látványos (és kimondottan számításiigényes) effektussal számoltattunk ki az Adobe After Effects programon belül. Összehasonlításképpen ugyanezeket a tesztekot lefutattuk egy Albatron PX845PEV-800 alaplappal is,

minden lehetséges kombinációt kipróbálva (3 és 2,4 GHz-en, ki-bekapcsolt HT-val, az Intel alaplapban két- és egycsatornás memóriakezeléssel egyaránt). Mindezt azért, hogy tisztán lássuk, mit jelentenek, mit számítanak az egyes komponensek (órajel, HT, memóriakezelés) az összteljesítményben belül, különös tekintettel arra, hogy mit nyújthat az új rendszer a jelenleg jó teljesítményűnek számító 2,4 GHz-es Pentium4 konfigurációhoz képest.

**EREDMÉNYEN.** A teszt alapján egyértelműen kiderült, hogy a Canterwood valóban nagy dobás – de csak abban az esetben, ha megfelelő memóriákkal és egyéb (kelően gyors) komponensekkel vesszük körül. A számadatok önmagukért beszélnek: ha magas számítási igényű, multimédiás, fejlesztői, grafikus munkára (is) használni szeretnénk jövőbeni gépünket, az i875 nagyon jó (ha nem a legjobb) választás lesz. Amit a számok, grafikonok nem mondanak el: a Canterwood alaplapra telepített rendszer igen gördülékeny, gyors környezetet teremt a nagy CPU-terheléssel dolgozó alkalmazások számára. Öröm volt dolgozni vele! A Hyper-Threading és a kétszatornás memóriakezelés együttesen olyan

# DivX+MP3 tömörítés (800-as FSB)

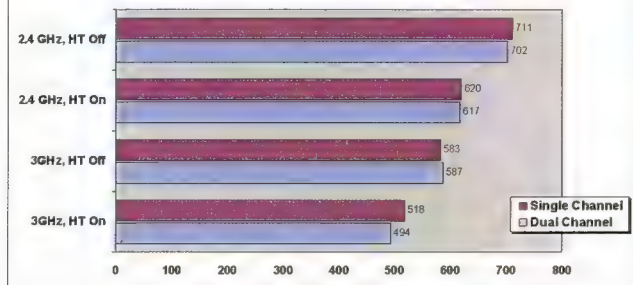
(másodperc alapú mérés, a kisebb érték jobb)





## Adobe After Effects renderelés

(másodperc alapú mérés, a kisebb érték jobb)



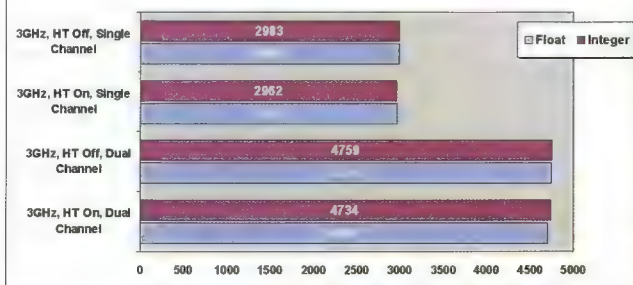
többletet adtak, hogy a meglévő (2,4 GHz-es, i845PE alapú, tehát nem kis teljesítményű) Pentium4 rendszerünk már-már lassúnak tűnik a tesztingéhez mérten. Párhuzamosan indított számítási műveletek esetén is nyugodtan lehetett interneten böngészni, CD-t és DVD-t írni, a mindennapi tevékenységek során sok esetben csak a mezei fizikai képességei szabták meg a határt, hogy mi mindenre használhattuk a gépet egy időben. Akadozó egérmutatató, meg-megálló rendszer egyetlenegyszer sem bosszantott minket. Talán nem túlzás azt állítani, hogy a Canterwood (és különösen a Springdale!) a BX-hez hasonlító sikerrel számíthat – hacsak az Intel közeljövőben megjelenő processzorai nem kapnak új tokozást (pedig kapnak, a Socket T-t, 2004 tavaszán – a szerk.). Az i875 már-már tökéletes lapkakészlet. Alacsony CPU-terheléssel valósítja meg a lemezes perifériák elérését, támogatja a SATA eszközöket, a RAMBUS-os konfigurációkat megszámlálhatatlan memóriakezelése végre alternatívát jelent az RDRAM teljesítményével megrekedt profi felhasználóknak – de mindezt egyelőre csak igen hűvös áron vehetjük birtokba. A játékosok, szűkebb anyagi kerettel rendelkező fel-

használók nagy reménnyel nézhetnek a Springdale felé – nem tudni még, hogy PAT hiánya mennyiben veti vissza lapkakészlet összteljesítményét, de ahogy mondani szokás: a remény hal meg utoljára! A 3 GHz-es Pentium4 processzor is igazán kitett magáért – a virtuális második processzormagnak köszönhetően a több szálon futó alkalmazások új erőre kaptak a jelenlegi Pentium4 rendszereken tapasztalt eredményekhez képest. A fogyasztói ár természetesen a processzor esetében is riasztó (most még), de szerencsére hamarosan jönnek az alacsonyabb órajelen dolgozó, 800-as rendszerbuszú, HT-s Pentium4 processzorok is, amelyek a 3 GHz-es csúcsmodellhez hasonlóan sokkal jobban teljesítenek majd, mint azonos sebességű, de HT nélküli, jelenleg kapható társaik. ■ **PPátra**

### ÉRTÉHELES

ELŐNYEI: rendkívül gazdag technológiai újításokban  
HÁTRANYAI: nagyon orrás (különösen a processzor)

## SiSoft Sandra Memory Bandwith MB/sec



# COOLINK



## THE Cooling Engine

**CVS: fordulatszám állító  
potenciométer**



### • COOL Panelre szerelhető

\*A termék (CVS) a 0.25A-nál nagyobb áram (vélhető ventilátorokhoz nem használható)

**TMO1 és TMO2  
LCD kijelzős hőérzékelők**



- egy illetve két hőérzékelővel ellátott LCD kijelző
- COOL Panelre szerelhető



**COOL Panellek  
(CVST1 és CVST2)**

- 5.25"-os helybe illeszthető



- CVST1: 1 hőérzékelős LCD kijelző és 4 potméter fogadására
- CVST2: 2 hőérzékelős LCD kijelző és 3 potméter fogadására

**www.coolink.hu**

Minden jog, márkanév és szöveg az illetékes jogtulajdonosi tulajdon. Minden jog fenntartva.

INTEL CANTERWOOD TESZT

# ACER TRAVELMATE 803 LCI

www.acer.hu tel: 452-4868



**A TUTITÁRS.** Nem sokat kellett várni, hogy az Intel Centrino technológia bejelentése után az első számítógépet „kezünk közé kapjuk”. Az pedig külön meglepetést okozott, hogy nem a már megszokott noteszgépes márkák egyike tette tiszteletét nálunk, hanem egy régről ismert, aztán sokáig visszahúzódo, ám most ismét a reflektorfénybe kerülő név, az Acer.

A TravelMate 803 LCI már külsejében is jelzi, hogy érdemes rá odafigyelni. A legfeltűnőbb a finoman ívelt billentyűzet, amely könnyebb, kevésbé fárasztó kéztartást „kényszerít” rá a tíz ujjal gépelőkre (akik csak két ujjal csépelik a gombokat, azoknak igazából ez nem segít, de legalább az vigasztalhatja őket, hogy az ujjuk nem szorul a gombok alá). A gombok alatt fémszínű keret övezi a nagyméretű touchpadet, amelyhez két nagyobb gomb és egy négyirányú görgөгogomb tartozik.

A gép elején lévő sötét plexiborítás egyrészt díttöztet, másrészt az infravörös port ablakát rejtli. Az, hogy az infra elől van, jócskán megkönnyíti a dolgot mindazoknak, akik mobiltelefonnal, PDA-val, és megnehezíti azokat, akik másik noteszgéppel, vagy mondjuk nyomtatóval szeretnének kapcsolatot létesíteni.

Kivülről csak a Centrinos matrica jelzi, hogy a beíseje is izgalmas megoldásokat rejt. Az Intel legújabb 1,6 GHz-es, kifejezetten mobilgépekbe szánt processzorát 1 Mbyte L2 cache támogatja, többek között ennek és a 400 MHz-es PSB órajelnek is köszönheti, hogy a teljesítménye nem marad el a 2 GHz-es asztali processzorétól. Ehhez illeszkedik az 512 Mbyte DDR RAM, valamint az ATI Radeon 9000-es grafikus chip, amely 4x-es AGP buszon kapja az adatokat, és 64 Mbyte-nyi DDR memóriával gazdálkodik. A saját 15 collos, 1400x1050 képpontos TFT képernyő mellett lehet külső monitort vagy tévét is használni megjelenítőként, akár egyszerre kettőt is, így nyugodtan lehet folytatni a szörfözést a neten, miközben a gyerek kedvenc filmjét játsszuk le a tévé-kimeneten (természe-

sen a MacroVision védelem hatástalanítása után...).

A Centrino-csapat következő eleme az Intel 855PM chipkészlet, amely a processzor Enhanced Intel Speedstep technológiája mellett jócskán kiveszi a részét az energiatakarékos üzemeselés elérésében, valamint a drótnélküli hálózati csatló, amely irodán belül is nagy szabadságot tesz lehetővé.

A vékony felépítés ellenére minden fontos csatlózási lehetőség megtalálható benne, így egy Type II-es PC Card foglalat, 4 USB 2.0-ás, 1 IEEE-1394-es, egy párhuzamos és egy 100 Mbit/s Ethernetcsatló. Optikai meghajtóként egy QSI gyártmányú CD-RW/DVD kombó található benne Acer Mediabay nevű foglalatban. Ennek előnye, hogy a meghajtót akár menet közben is lehet cserélni, igaz, nem nagyon van mire, a mostani esz-közt legfeljebb egy DVD-író tudná übereitni.

Különleges elem a PC Card foglalat alatt található SmartCard nyílás. A géphez két chipkártyát mellékelnek, melyek segítségével könnyen és biztonságosan lehet szabályozni a számítógépben tárolt adatokhoz való hozzáférést. A védekezés többszintű lehet, az egyszerű file-titkosítástól egészen a kódkártyás-jelszavas rendszerndítésig, a felhasználó igényeitől függően. Még a magára hagyott gépen elinduló képernyővédő jelszavához is lehet kódkártyát társítani. Ennek köszönhetően a többfelhasználós noteszgépben is biztonságosan lehet tárolni bizalmas adatokat, így pl. bátran át lehet adni a gépet mondjuk a rendszergazdának frissítésre, telepítésre stb., nem kell attól tartani, hogy másnap már a cég bankszámláján fog az illető garázdálkodni.

A TravelMate minden teljesítménye lenyűgöző. Igaz, itt a kollégák kicsit fanyalgotak a 3DMark 2001 7358-as értéke miatt, de mikor elárultam, hogy noteszgépről van szó, már másképp néztek rá. A PC Mark 2002-ben 5258 CPU pontot és 4901 Memory pontot produkált, ami szintén kellemes a kategóriájában. A legmeglepőbb azonban a 285 perces, vagyis majdnem 6 óras akkumulátoros üzem, ami ugyan nem példa nélküli, de az a gép, amelyik hasonlóra volt képes, teljesítményben jócskán elmaradt a TravelMate-től. Minderre a gép nem üresjáratban, hanem átlagos terhelés mellett képes, így már hosszabb utazások alatt is lehet hasznosan töltetni az időt (vagy akár DVD-t, DivX-et nézni :).

Mindezt persze mélyen kell a zsebünkbe nyúlni, hja kérem, a minőségnek ára van. A 330x272x30 mm méretű, 2,7 kg tömegű gépről 1,6 GHz-es processzorral szerelve bruttó 756125 Ft-ot, 1,3 GHz-eszel 562375 Ft-ot kell lerakni. A tesztelt gépet a HRP bocsátotta rendelkezésünkre. ■ **NAOR ZOLÁN**





# ATI RADEON 9700 PRO ALL-IN-WONDER

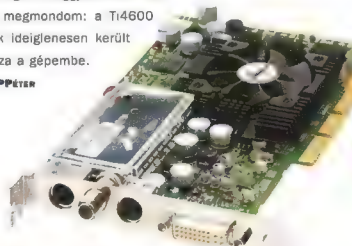


Olvasónk körülbelül egy évvel ezelőtt olvashatták a VIVO képességekkel megáldott GeForce4 Ti4600-as kártyákról szóló cikkünket, amelyben az akkori csúc 3D-s kártyák multimédiás képességekkel felvértezett változatait vizsgáltuk meg – szigorúan nem a 3D-s teljesítmény, hanem a képmínőség, a TV-kimenet és videobemenet színvonalát szem előtt tartva. Azóta változott a világ. A 3D-s versenyben az ATI némileg elhúzott, hiszen 9700 PRO chippel szerelt kártyák jelentősen életképebbnek bizonyulnak ilyen szempontból, mint az NVIDIA jelenlegi GeForce FX sorozata. Az ATI azonban már korábban is széles rajongótáborot tudhatott magáénak, hiszen kártyáinak fantasztikus képmínősége a Matrox termékeihez hasonlítatosan sok felhasználót hódított el a 3D-ben ugyan gyorsabb, de minden másban kissé elmaradt konkurenciától. Különösen az All-In-Wonder kategória lógott ki a sorból, mert a videobemenet mellett még beépített TV tuner is került az AIW sorozat minden darabjára. A menürend szerint minden csúcscategóriás ATI chip előbb-utóbb megkapta a maga AIW változatú kártyáját – nincs ez másként a 9700 Pro maggal sem. A 9700 Pro chip 3D-s teljesítményét és képmínőségét hozzátérő kollégáim már kitárgyalták, így szeretnék kicomodtani a multimédiás képességekre koncentrálni. Természetesen a végső verdikt kimondásakor nem hagyolgható el a tény, hogy a kártya ráadásul a jelenlegi leggyorsabb 3D megoldásnak számít ebben a piaci szegmensben (az NVIDIA GeForce FX csak bizonyos beállításokkal tekinthető gyorsabbnak), ezért magas árszintje kétszeresen (ha újdonságát is belealkuláljuk, akkor háromszorosan) is indokoltnak mondható. A HIS Excalibur Radeon All-In-Wonder 9700 Pro kártya ugyanis nem olcsó mulatság, ezt előre le kell szögezmem, mint ahogyan azt is, hogy ennek ellenére minden egyes forintért cserébe olyan minőségű szolgáltatást nyújt, ami

boza kultúrát, belül maga a Kánaán fogadja a lelkes vásárlót: szépen összehurkolt, jó minőségű kábelek, távirányító, részletes (többnyelvű) kézikönyv és a vadító pirosban pompázó AIW kártya található benne. A kártya teljes mértékben az ATI által elvárt 9700 Pro referenciaértékek szerint működik, tehát a külső gyártókra jellemző – általában lefelé tendáló – órajel-változtatás jelen esetben nincs, így a 3D-re kihagyezett felhasználón sem eshet csorba. A 8x-os AGP átvitelt támogató kártya 128 MB-nyi DDR memóriája is a gyári 9700 Pro értéken ketyeg, így elmondhatjuk, hogy ezzel a kártyával véget ért az a hagyomány, miszerint az AIW változatok mindig kicsit lassabbak voltak a „sima” változatoknál. A 125 csatornás TV tuner a különálló TV-kártyák teljes luxusát ajándékoz meg, a mellékelt szoftver szerény véleményem szerint az ATI AIW történelmében végre-valahára először úgy működik, ahogy kell. Nagy meglepetésemre minden csatornát egyből megtalált – a kábeltéves szolgáltatástól által felállított „fantasztikus” rendszerben erre eddig egy kártya sem volt képes utólagos finomhangolás és hajhullásos idegeskedés nélkül. Nagy szerencse, hogy a legújabb Catalyst vezérlőprogramok mostanra kinőttek a kezdeti gyerekbetegetéseiket, így a driver, valamint a kártyával együtt települő lejátszó program – először életemben – szintén 100%-os volt. Most már senki ne merje az ATI kártyák első számú bajaként a rossz vezérlőprogramokat említeni! A rendszer működése ugyanis egyszerűen tökéletes volt annak ellenére, hogy az AIW tesztelése ellenére nem telepítettem újra az XP-t, hanem egy GF4 Ti4600 VIVO unistallja után pakoltam bele az új jövevényt. A VIVO képességekkel megáldott NVIDIA kártyák tesztesekor emleltem, hogy bizonyos TV chipek használatával már ezek a kártyák is kitűnő TV-képet, illetve bemeneti videojelet produkáltak – az AIW 9700 Pro ha-

ma páratlanul jó (ha nem jobb) TV képpel rendelkezik. Ezzel a kártyával bármilyen High-end televíziót nyugodt szívvel meg lehet hajtani, a videobemenet teljes mértékben alkalmas a házi videók, de gyakorlatilag analóg forrás esetén akár félprofi felvételek digitalizálására, feldolgozására is. A DVD-Video, MPEG-2 és MPEG-4 állományok lejátszásához minden létező hardveres gyorsítást és képjávitó technikát felhasznál, a PC-t teljes értékű házimozsi központtá változtatja – a fanyalgóknak üzenem, hogy igen kevés (és csak nagyon drága) asztali lejátszót láttam, amelynek a képe ilyen jól mutatott nagy televízió és kivetítőn. A kártya a mellékelt szoftverek segítségével ugyan alkalmas MPEG-1 és MPEG-2 állományok közvetlen felvételére, ezt azonban személy szerint nem kedvelem (ennek a megvalósítása nagyrészt még mindig szoftveresen terheli a CPU-t rendszeren). Sokkal jobb eredményt érhetünk el, ha első lépésben valamilyen kevésbé tömörített formában digitalizálunk, majd szoftveresen tömörítjük át az anyagot VCD/SVCD/DVD formába. A HIS Excalibur 9700 Pro AIW kártya nem az átlagos PC-felhasználó pénztárcájához való – most még. A HIS kínál a 9000-as sorozatból is AIW változatot. A multimédiás képességek terén a két kártya valószínűleg megegyezik – de ha valaki játszani is szeretne (nagy felbontásban), és olyan terméket kíván hazavinni, amely az elkövetkezendő egy-két évben minden 3D-s kihívásnak is bizon meg tud felelni, akkor talán érdemes spórolni a 9700 Pro változatra. Engem meggyőzött, és őszintén megmondom: a Ti4600 csak ideiglenesen került vissza a pémbé.

■ PPÉTER



## ÉRTÉHELES

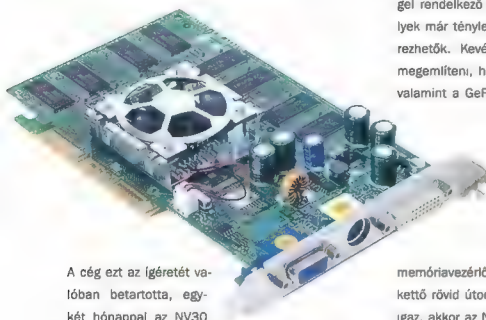
Először 3D-ben és multimédiában is legjobban meg-

10

# GEFORCE FX 5200/5600

www.albatron.com

**Amikor az NVIDIA-t azzal támadták, hogy a GeForce FX sorozat 8 hónapot késett, a cég azzal próbálta elérni a figyelmet a gyártási nehézségekről, hogy az ATI Technologies-zel ellentétben ők nemcsak egy csúcskártyát, hanem az egész piacot lefedő lapkacsaládot készítettek. Nézzük meg, mit tud a legolcsóbb változat, az NV34 kódnevű GeForce FX 5200.**



A cég ezt az ígértét valóban betartotta, egy-két hónappal az NV30 lapkára épülő GeForce FX 5800 (Ultra) sorozat bejelentése után elkészült a GeForce FX 5200 (NV34) és 5600 (NV31) is. Az NV30 és az NV34 tömeggyártása szinte egyszerre kezdődött, mindkettő az elmúlt pár hétben került nagyobb mennyiségben a boltok polcaira, az 5600-as sorozatra még kicsit várnunk kell.

Két hónappal ezelőtt röviden már olvashattatok a GeForce FX 5200 specifikációiról, de azért nem árt egy kicsit részletesebben is belemerülni. Az NVIDIA-t rengeteg kritika érte korábban a GeForce4 MX sorozat miatt, amely nevével ellentétben még a GeForce3 sorozat technológiájú újításaival (DirectX 8) sem rendelkezett, neve azonban könnyen eladta. Valószínűleg ez is komolyan közrejátszott abban, hogy a cég most éppen ellenkező lépésre szánta el magát: a legújabb vívmányokkal szerelte fel legolcsóbb vide-

okártyáját is, így a pár hónapja még csodaszámba menő DirectX 9-támogatás mindenki számára elérhetővé vált. Ráadásul a gyártó akkor azt ígérte, hogy mindzett már 79 dollárért (~18 000 Forint) megkaphatjuk, ami igen baráti árnak mondható. Az ígértet egyelőre nem tartották be, legalábbis a nálunk járt 128 MB-os Albatron GeForce FX 5200 ára bruttó 30 000 forint felett volt, ez pedig nagyon sok érte. Az interneten terjedő pletykák szerint a magyarázat a következő: hamarosan felbukkannak a 64 MB memóriával szerelt, 128 helyett 64 bites sávszélességgel rendelkező GeForce FX 5200 változatok is, melyek már tényleg ilyen alacsony áron lesznek beszerezhetők. Későbbé tájékozottak számára érdemes megemlíteni, hogy utóljára a GeForce2 MX DDR-es, valamint a GeForce2 MX 200 SDR-es változatának



memóriavezérlője volt 64 bites, mindkettő rövid úton el is tűnt a piacról. Ha a hír igaz, akkor az NVIDIA marketingesei ismét csúnyán megröböséltek átverni a tömeget, megfeleezett memóriásávszélességgel az NV34 még a GeForce 256-osok szintjét sem én el...

További érdekesség a GeForce FX 5200-zal kapcsolatban, hogy az NVIDIA kénytelen volt belátni: a 0,15 mikronos gyártás a nagyobb méretű és hőterhelés ellenére az alacsonyabb selejtarány miatt még mindig kifizetődőbb, mint a 0,13 mikronos, így ahol az árjel nem annyira fontos, érdemes „visszaállni” a régebbi technológiára.

Ami a lapka „beisét”-i, a GeForce FX 5800 (NV30) 125 millió tranzistora helyett mindössze 45 milliót tartalmaz, így igen szép tőle, hogy ugyanazokat a szolgáltatásokat képes kivitelezni. Pont ennek az órási csökkenésnek, valamint a megfeleezett áraknak köszönhető az, hogy az 5800 Ultra borzalmas FX Flow hűtésére ezúttal nincs szükség. Az alacsony

tranzisztorszámtól a feldolgozóegységek megfeleztésével, valamint az IntelliSample technológia teljes kihasználásával érték el. Ez utóbbi egyébként rendkívül érzékenyen érinti a termék teljesítményét, ugyanis a gyors Z-puffer újítás, a dinamikus gammakorrekció, a „tanulékony” trilineáris és anizotropikus szűrés, valamint a memóriavezérlő és a feldolgozó csővezeték között elhelyezkedő, 4:1 arányú veszteségmentes szinttörőmotor is elvész. Ebből következnek egyébként az is, hogy az anizotropikus szűrés és az élsimítás használata – bár elméletileg lehetséges – nem ajánlott, még a régi játékok esetén is élvezhetetlenné teszi a sebességet.

Az általános tudnivalók után nézzük, mit tud az Albatron Gigi GeForce FX 5200 128 MB DDR. A kártya kategóriájához képest nagyon igényes dobozban érkezett, belülről azért lényegesen puritánabban néz ki. A szokásos meghajtóprogram CD mellett meglepő módon az InterVideo WinDVD Creator program teljes változatát is mellékelik, mellyel könnyedén készíthetünk DVD-lemezeket is. A használati utasítás nagyon költség-hatékony: ugyanaz jár az összes GeForce FX sorozatú kártyához, ennek ellenére részletesen bemutat a meghajtóprogram telepítésétől kezdve a TV kimenet konfigurálásáig mindent. Az előbb említetteknek kívűl a csomagolás csak a TV kimenet kompozitkábeleit rejtja még, viszont ezért az árt nem is várhatunk többet.

Maga a kártya ránézésre nem túl esztétikus, de ez legyen a legnagyobb bajunk. Sokkal fontosabb „kül-sőség” a hűtőrendszer, amely jelen esetben nem más, mint egy egyszerű hűtőbordá, ventilátor nél-

## UNREAL TOURNAMENT 2003 1024X768X32 DXAA DXAN

	dm-antalus	dom-suntampo	dm-phobos2	dm-inferno	ctf-face3	ctf-citadel	dm-asbestos
FX 5800 Ultra	174.520508	181.261479	170.587280	173.278931	165.807037	127.264412	206.038614
9700 PRO	171.080480	174.982988	154.889601	142.816513	167.880402	128.597931	211.115097
GF4 TiA200	107.305359	71.585297	70.702448	77.723099	92.967560	101.312828	135.544988
FX 5200	92.761963	59.992043	51.297104	48.887840	71.313629	63.941608	93.053993
GF3 Ti200	60.671982	40.459610	45.275936	45.619676	53.687288	73.018272	73.826508



	5800 Ultra	9700 PRO	TI 4200	FX 5200	GF3 TI200
	0xAA 0xAN	0xAA 0xAN	0xAA 0xAN	0xAA 0xAN	0xAA 0xAN
<b>3DMark Score</b>	15022	14828	11940	8022	8324
<b>Game 1 - Car Chase - Low Detail</b>	198.3 fps	188.8 fps	173.3 fps	104.5 fps	101.8 fps
<b>Game 1 - Car Chase - High Detail</b>	68.2 fps	71.4 fps	68.5 fps	52.8 fps	54.9 fps
<b>Game 2 - Dragothic - Low Detail</b>	284.3 fps	287.2 fps	204.0 fps	127.5 fps	131.8 fps
<b>Game 2 - Dragothic - High Detail</b>	155.6 fps	152.8 fps	113.2 fps	71.0 fps	73.5 fps
<b>Game 3 - Lobby - Low Detail</b>	178.8 fps	181.5 fps	165.4 fps	129.5 fps	129.2 fps
<b>Game 3 - Lobby - High Detail</b>	80.5 fps	80.1 fps	76.5 fps	64.2 fps	64.5 fps
<b>Game 4 - Nature</b>	116.1 fps	108.5 fps	67.4 fps	32.4 fps	41.9 fps

kül. Nagyon dicséretes, hogy végre egy gyártó felmérte, hogy van-e szükség aktív hűtésre a kártyáján, és mivel itt nem volt, inkább a csendességet helyezte előtérbe. Aki pedig minden MHz-et szeretne kihajítani a kártyájából, egy mozdulattal felrakhat rá egy ventilátort.

**MOST LÁSSUK A TESZTEKET!** Beigazolódt, amit a technikai leírásban említettünk: 4x-es élsítmítás és anizotropikus szűrős használatok a teljesítmény a harmadára esik vissza, úgyhogy ezt a kérdést rövid úton le is zárhatjuk. Tesztünkben összesen öt kártya szerepelt: a GeForce FX 5200-zal teljesítményben körülbelül egy szinten lévő GeForce3 TI200, az 5200-nál kicsit drágább, de még elérhető GeForce4 TI4200 és a jelenlegi két leggyorsabb asztali grafikus kártya, a GeForce FX 5800 Ultra és az ATI Radeon 9700 PRO. Érdekes módon a szintetikus tesztprogramok és a játékok nagyrészt eltérő eredményt mutatnak: míg 3DMark 2001 alatt 8022-8324 arányban a másfél évvel korábbi és jelentősen olcsóbb GeForce3 TI200 nyer, Unreal Tournament 2003 alatt egy pályát kivéve mindenhol a GeForce FX 5200 a gyorsabb, helyenként akár 25 százalékos előnnyel. A GeForce4 TI4200 fényévelkel előzi meg, a DirectX 9-támogatás pedig nem jelent semmit, mert az azt kihasználó játékok 2-3 év múlva érkeznek csak, addigra pedig az NV34-re már rég nem is fogunk emlékezni.

A különböző eredményeket a táblázatban megnézhetitek, ezekre nincs értelme egyenként kitérni. Mind azt mutatják, hogy a jelenlegi 30 000 forintos ár nagyon sok a kártyáért, de ha ez 20 000 forint környékére csökken, és marad a 128 bites memóriavezérlő, akkor igen versenyképes terméké válhat. Ha megnezük a kártya közvetlen konkurenciáját, akkor az ATI Radeon 9000, 9100 és 9200 sorozatot találjuk, melyek közül a legjobbat (9100) a gyártó csak ideiglenesen vette be, így hamarosan teljesen eltűnik a piacról. A többi pedig, ha nem is sokkal, de mindenképpen valós alkalmazások terén elmarad a GeForce FX 5200-tól, így összességében azt kell mondanunk, hogy ha a termék ára kellőképpen mérséklődik, akkor kategóriájának legjobbjá lehet. Ráadásul azt sem szabad elfelejteni, hogy az ATI egyhamar biztosan nem ad ki újabb 20 000 forint körüli kártyát.

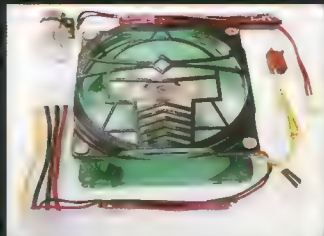
Mindenképpen kellemezet csalódtunk a kártya teljesítményében, minden azon múlik, hogy a cég hajlandó-e megfelelően alacsony áron kínálni termékét. Amennyiben a 64 bites változat tényleg megjelenik, akkor a kép már összetettebb lesz: a most tesztelt kártya reális ára körülbelül bruttó 25-27 ezer forint körül alakulhat, ez esetben jól megérne az olcsóbb, de lassabb Radeonok mellett. Persze ezt egyelőre nem tudhatjuk, 30 000 forintot csak a DirectX 9-támogatásért semmiképpen sem szabad adni. ■ **YORL**

	5800 Ultra	9700 PRO	TI 4200	FX 5200	GF3 TI200
	0xAA 0xAN	0xAA 0xAN	0xAA 0xAN	0xAA 0xAN	0xAA 0xAN
<b>3DMark03 Score</b>	5153	4761	1536	1483	1003
<b>QT1 - Wings of Fury</b>	172.894119	165.870651	105.077408	85.083855	67.789436
<b>QT2 - Battle of Proxycon</b>	33.72863	30.469044	9.648732	7.267971	7.311874
<b>QT3 - Troll's Lair</b>	27.746979	28.304502	8.765735	5.8861	5.083595
<b>QT4 - Mother Nature</b>	34.581623	28.191788	0.8192148	0.8192148	0.8192148
<b>CPU Score</b>	559	596	569	574	570
<b>CPU Test 1</b>	55.620914	62.400002	57.634857	57.21545	57.497765
<b>CPU Test 2</b>	11.077222	11.236888	11.058604	11.337994	11.151025
<b>Fill Rate (Single-Texturing)</b>	1288.366917	1489.518799	687.344116	462.680959	467.663422
<b>Fill Rate (Multi-Texturing)</b>	3261.957112	2263.566162	1814.7948	706.14547	1030.356323
<b>Vertex Shader</b>	14.06178	14.870459	5.166388	4.286589	2.222393
<b>Pixel Shader 2.0</b>	41.832176	41.057903	0	7.571056	0
<b>Regtroll</b>	16.817911	20.103851	5.371469	4.170463	2.594306



## THE Cooling Engine

### VS1 - 8cm ventilátor



**Széles tartományban állítható, a nagyon halktól a nagy teljesítményűig:**

- 80°25mm-es ventilátor
- 1500-4600 fordulat/perc (a felhasználó állíthatja)
- 19-44dB-A zajszint
- az alumínium potenciométer a COOL Panelre szerelhető
- 5 év garancia

### VS2 - 8cm ventilátorok



**Három választási lehetőség, a nagyon halktól a nagy teljesítményűig:**

- 80°25mm-es ventilátor
- a felhasználó állíthatja a fordulatszámot az alumínium potenciométer segítségével (a COOL Panelre szerelhető)
- 5 év garancia

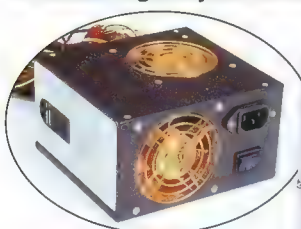
**VS2B:** 1200-1900 ford/perc, 13-21 dB-A  
**VS2L:** 1250-2400 ford/perc, 14-26 dB-A  
**VS2S:** 1300-2900 ford/perc, 15-31 dB-A

# THERMALTAKE XASER III HÁZ BEMUTATÓ HUZATOS LAKÁS

INFO: [www.thermaltake.com](http://www.thermaltake.com)

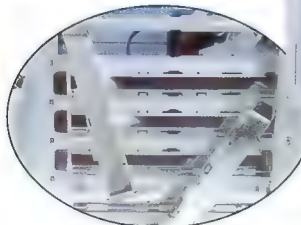


A szerkesztőségünkbe egyenesen Tajvanról érkezett házat dobozából kiemelve az első jelző, amelyik beugrott, a „bitang csinos” volt, másodjára pedig a „robosztus” illeti meg a Thermaltake csúcskategóriás midi tornyát, a Xaser III-at. A külső méltatására azonban inkább nem pocskélnánk tovább a helyet, a képek sokkal szebben beszélnek, és a ház tulajdonságainak, apróbb-nagyobb finomságainak bemutatására is nem kevés kell. Amint az a csillogásból is sejthető, a számítógép-doboz teljes egészében alumíniumból készült, mármint az optikai tuning céljait szolgáló plexi betétek kivételével. A hat tagból álló családban persze megtalálhatók a nagy oldalablak nélküli készült modellek is, mindhárom (ezüst, fekete és kék) színből. Azok viszont, akik a konfigurációjuk külsejét még tovább akarják csinosítani, belső világítást és zene ritmusára lüktető, saját képpel díszíthető előlapot is találnak a Thermaltake kínálatában. A gyártó alapkiépítésben táp nélkül szállítja a Xaser III-at, amelyben még így is hét, szabályozható fordulatszámu ventilátor foglal helyet két különálló keresztthuzatot is létrehozva.

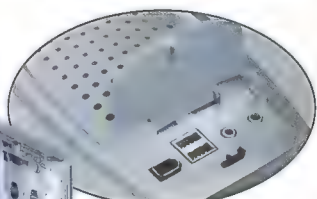
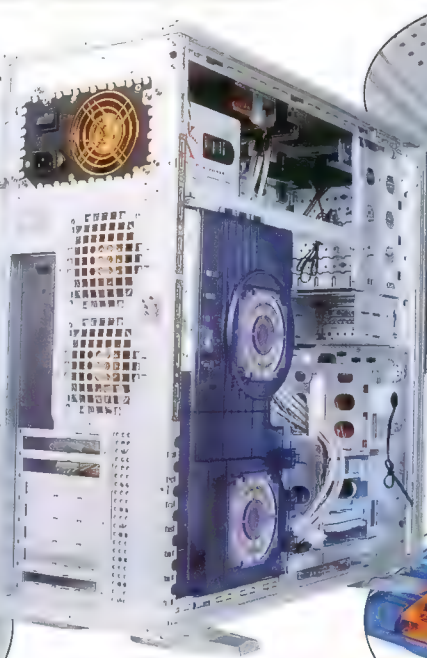


A Gamer szerkesztőségbe érkezett csomagban a választható Thermaltake tápok legnagyobbika, a Silent Purepower 420 W verziója érkezett. Két ventilátorával ez az erőmű is besegít a ház levegőjének megforgatásába, a zajsztint kordában tartásáért pedig az előlapon 5,25 helyre, vagy hátul, a kártyahelyek kimeneti nyílásába szerelhető, fordulatszám-szabályzó gondoskodik.

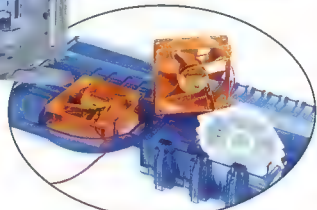
A kivétel igényessége még arra is kiterjed, hogy a tápból előlógó szálak számtalan vezetékcsik, és könnyen kezelhető kábelkiborításba fonták.



A ház szerkezeti felépítését csak az igényes jelzővel lehet illetni, a csavar nélküli szerelhetőség mértékét pedig az is jelzi, hogy a slotfedők is kis műanyag reteszekkel vannak a helyükre rögzítve. A gyakran szerelő felhasználók szemében igen jó pont lehet, hogy a belső elemek hosszának tapogatása közben nem sikerült sorjás lemezszékre bukni.



A ház hátán helyet foglal két szivóventilátor a két legnagyobb hőforrás, a processzor és a VGA vezérlő magasságában van elhelyezve, ami nem keveset segít be az azokat hűtő szerkezeteknek. A maximális fordulatszám is csak 7 decibel zajt produkáló propellerek sebessége természetesen az előlapi szabályozható. Arról pedig, hogy igazi huzat legyen a kártyák és a proci felett, az oldalsó szivóventilátorok gondoskodnak. Mivel itt befelé halad a levegő, a nemkívánatos tartalom kivülrekesztéséről szűrők gondoskodnak,



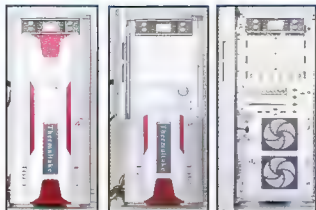
Mivel az ilyen látványos házakat úgyis közszemlére, a szoba, vagy az asztal közepére teszi az ember fia, a felső ventilátort is rejtő panel ajtaja mögött elhelyezett csatlakozók a viszonylag kézre eső zónában lettek elhelyezve.

Ellentétben néhány közkezen forgó megoldással, nem csak az USB és a FireWire aljzat, de a mikrofon és füles csatlakozójának belső végén is alaplapra illeszthető dugókat találunk. Már csak az alaplapnak kell rendelkeznie ezekkel a kivezetésekkel.

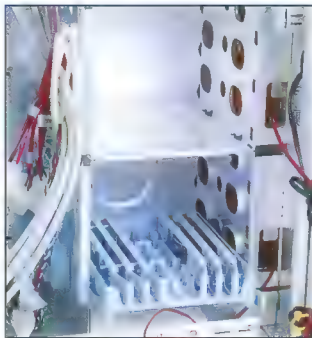
igaz, a szövésük nem vetekszik a laboratóriumi porszűrőkével, így nem árt rendszeresen takarítani a számítógép környékén sem.

A gép csukott állapotában a kártyahelyek fölött fekvő dívtatosan két ventilátorfoglalatot szerelések egy mozdulattal ajtóként lehet félre hajtani, egy másik mozdulattal pedig akár ki is venni a házból, ha még így is útban lenne.

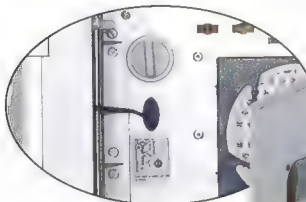




A ház ajtajának igen vastkos fémserkezete az, ami a leginkább robusztus hatást kelti az egész Xaser III dobozra rápillantva. Az optikai tuning mellett azonban van egy olyan hasznos funkciója is, hogy a felhasználó a meghajtókat és a power gombot is szó szerint kulcsra zárhatja vele. Ráadásul ez nem is a szokványos kis hengeres vacak, hanem legalább a közepes Tuto lakatéhoz hasonló kulcs, amely két lépésben zárja az előlapot.

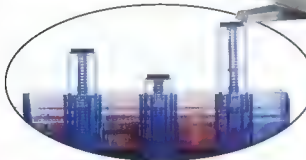


A szép számú belső meghajtókeret első pillantásra szokatlan pozícióban, keresztben fogadja be a winchestereket, legfeljebb hatot.

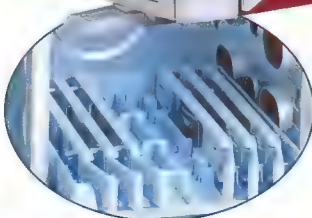


Az egyik állásban a meghajtókhoz, a teljes előlap kifordítására módot adó állásban pedig a ház oldalát eleresztő karmantyúhoz is hozzá lehet férni. Az oldallap levételéről mellesleg egy mikrokapcsolón keresztül tájékoztatja az ennek csatlakoztatására felkészített alaplapt is.

Ráadásul az előlap alja szépen világít, sőt a Thermaltake külön megrendelhető kité még egyedi képek elhelyezésére és zene ütemére változó fényerőt generáló érzékelő beszerelésére is módot ad.



Az oldalsó ventilátorok tartókerete, ha már úgy is arra jár alapon, három, állítható hosszúságú kártyalefogót is kapott, amelyekkel az alaplapon belseje felé eső oldalán is rögzíteni lehet a különféle zsuágákat. Arról pedig, hogy az érzékeny nyáklapok ne vegyék rossz néven, hogy nyomást gyakorolnak rájuk, ruganyos gumisapka gondoskodik.

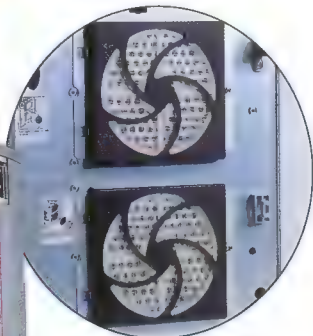


Az viszont már a megszokott, hosszanti tájolású külső meghajtók foglalatára is igaz, hogy nem a szokványos

csavaros módszerrel, hanem sínes megoldással kerülnek rögzítésre. A mellékelt síneket persze magára a meghajtóra csavarokkal kell felerősíteni, de ez megint csak olyan apróság, amelyik igencsak megkönnyíti a szerelést.

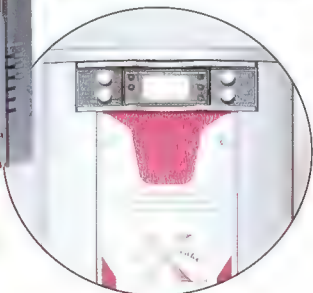
A midő méreténél nem sokkal nagyobb házon található négy külső nagy meghajtókeretből egyet a ventilátorvezérlés sajnos elvisz, így valójában csak 3 5,25"-ös ablak marad a két 3,5"-os mellett.

A ház előlapja mögött nem csak világítás, de két szivóventilátor is megbújik közvetlenül a munkában belemeregedő merevlemezre fújva a helyiség remélhetőleg hűvösebb levegőjét.



Miként a ház összes ventilátora, természetesen ezek a szűrőbetét mögé ültetett, kihívóan narancssárga propellerrel is a csendes járással, a gyártó állítása szerint legfeljebb 7 decibel zajt produkáló típusból kerültek ki.

A látványelemnek sem utolsó LCD-kijelzővel és számos gombbal felszerelt, a házról még csukott ajtó esetén is kikidákláló ventilátorvezérlő



az optikai tuningon túl igen hasznos információkkal látja el a gép mellett ülő felhasználót a processzor aktuális hőmérsékletéről, illetve beállítható nasztó funkciója még a távolabb helyet foglalt is figyelmezteti.

Gyors beavatkozásra pedig ott vannak a ház ventilátorainak fordulatszám-szabályozói. ■ SCHUEUE

# PROCESSZORHŰTŐK

► Info: [www.thermaltake.com](http://www.thermaltake.com), Juventus Team Tel.: 469-5847

## THERMALTAKE • Volcano 11 – Xaser Edition

A bemutatott házhoz designjában is illeszkedő processzorhűtőt kettős vezérléssel szerelték fel. Pontosabban hármassal, hiszen lehet maximális fordulatszámon rögzített sebességgel is üzemeltetni a vörösréz bordázat felett pörgő ventilátort. Fordulatszámát a felhasználó kézzel szabályozhatja, amennyiben a hátlapra egy PCI csatló helyére beépíti a mellékelt potmétert. Jóval elegánsabb megoldás azonban (és kényelmesebb is, ha a ház asztali alá kerül), ha a szintén mellékelt hőérzékelőt a processzor aljára ragasztva a ventilátorra bizza a fordulatszám megválasztását. Az érzékelő beragasztása nem jár különösebb nehézséggel, mivel a процi lábai között elvezetendő kábel roppant vékonyka.

A megfelelő hővezetést biztosító paszta mellett egy szép, képes felhelyezési útmutatót is mellékelnek a processzorhoz, valamint az ablakos házak vásárlóira gondolva három színes védőrácsot is mellékelnek. Már csak arra várok, hogy a cserélhető előlap után csengőhangot is lehessen letölteni a ventilátorra.



## THERMALTAKE • SubZero4G

A ThermalTake hűtőknálának legújabb darabja a fizikailag kódolható felmérő, Peltier cellás néven emlegett, hivatalosan hő-elektromos egységgel felszerelt rendszer.

A doboz kinyitása után a kukucskálói igen megrázó, nagy, fekete dobozzal szembesül, amelyből alul igen foghíjas énnkező felület, de felismerhető PCI csatlakozó lóg ki. Csak a második pillantásra tűnik fel a valódi hűtőegység, amely semmivel nem nagyobb az átlagos, hűtőbordás processzorok ventilátornál, a fekete szörnyeteg ugyanis nem hűtő, hanem a borda aljába beépített hő-elektromos réteget megfelelő árammal ellátó tápegység. A külön tápra a nagy áramfelvételt miatt van szükség, amelyet a Peltier cellát egyben kontrolláló tápegység egy második kábelben keresztül egyenesen a 240 V-os hálózatról vesz fel.

A második táp persze egyben hőforrást is jelent a házban, ezért egy további házventilátor is van a csomagban, ha a SubZero készlet netán nem a gyárilag hu-  
za Xaser sorozatba kerülne. Ez a 8 cm-es hűtő ráadásul a világító fajtából való.



## THERMALTAKE • Aquaristul

Ez a hűtőrendszer nem véletlenül kapta a víztörődi a nevét. A dobozos DVD-ROM-okat is meghaladó méretű csomagolásban ugyanis kompakt vízes hűtőrendszer bújik meg. A processzorra szerelhető hűtőblokk, a vízpumpa és a roppant impozáns, ventilátoros vörösréz hőcserélő mellett a szükséges csövek, bilincsek és a kiegyenlítő tartály is a csomag része, no meg az egyszerűbb alaplapok kézikönyvével vetekező méretű telepítési leírás is. Az első pillantásra elborzasztóan hatalmas kézikönyvet kinyitva könnyen le lehet higgadni, a felszerelési utasítás ugyanis azért ekkorra, mert fényképrengy formájában, minden egyes lépést legalább egy fotóval szemléltetve mutat be. Az AMD és Intel processzorokhoz egyaránt felszerelhető készlet hajlékony műanyag csőbeibe szép hosszú, a spirálvezet rugóra emlékeztető spirálokat kell behelyezni, hogy tartásuk legyen, majd a pumpa-hűtőblokk hőcserélőjé sorrendben a bilincsekkel gondosan zárva megalkotni az első vízkört. A feltöltést nem közvetlenül a pumpa tartályán, hanem egy külső kiegyenlítő tartályon keresztül lehet elvégezni, amelyet a feltöltés után akár le is lehet szerelni, ha valaki nem nézné jó szemmel a ház hátán álldogáló műanyag dobozát. Ekkor persze nem árt rendszeresen ellenőrizni a házban szerényen megbúvó, és önmagában nem túl nagy tartályos pumpát. A feltöltésre használt anyagok a kézikönyv kutyá közönséges csapvizet javasol, amit a mellékelt, gyönyörű UV-védő folyadékkal kell hígítani.



## COOLERMASTER • HHC-001

A CoolerMaster AMD és Intel processzorokra egyaránt rögzíthető modelljén nem lehet nem észre venni a két jól megtermett csövet, amely a vörösréz hűtőborda aljától a tetejéig felkanyarodik. A cső ellenére azonban nem gázhűtéses modellről van szó, hiszen a gondosan lezárt járatokban nem kereng semmi. Az egyébként hatcetes ventilátorral is felszerelt modell csupán azt a jelenséget használja ki a hő gyorsabb elvonására, hogy a két csövet használva a hő sokkal gyorsabban elvonható a processzoról, mint a működés közben rétegenként állandó hőmérsékletre beálló hűtőbordákkal.



## COOLERMASTER • HCC-001

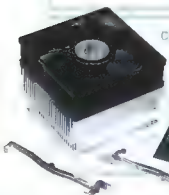
Vai! ha a két előbb bemutatott CoolerMaster hűtőmegoldás között helyezkedik el a processzorral részfelületen érintkező, de alumíniumbordázatot kapott hűtő. A processzortól a hőt gyorsabban elvezető anyagot kihasználva nagyon helytakarékosra tervezték, így simán elfér az olyan alaplapokon is, amelyek tervezői nem ügyeltek a processzorgyártók által javasolt védőtávolság megtartására, és a foglalat közvetlen közelébe helyezték a szűrő kondenzátort.



## COOLERMASTER • AAC-001

Igen szép méretű, 80x60x41 mm méretű, alumínium hűtőbordán ülő, viszonylag csendes járással, ugyanakkor igen sok levegőt megmozgató 10 cm-es ventilátor.

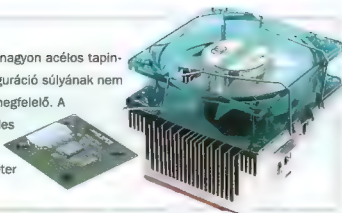
Annak ellenére, hogy alapkvitelt, vagy belépő szintű (ha szórakoztató elektronika szakkifejezést akarunk rá keresni) processzorhűtő, érdekes lehet mindazok számára, akik nem kívánnak a processzoruk gyárilag javasolt sebességén felülmelkedni, és nem is napokig tartó folyamatos számításra tervezik a gép beüzemelését.





## COOLINK • COOLU2VS

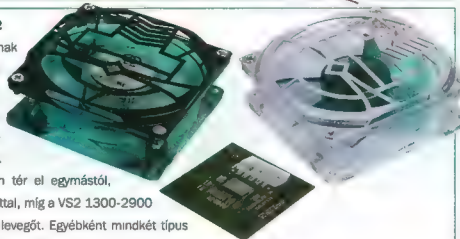
A processzorral házveületlen érintkező hűtő bordái nagyon acélos tapintásúak és krómos csillagokúak, ami ugyan a konfiguráció súlyának nem tesz túlságosan jót, de hő elvezetésére igencsak megfelelő. A bordákon felgyülemlett meleget pedig egy csendes járású 10 cm-es ventilátor sópni le, amelynek fordulatszáma is szabályozható a mellékelt potméter segítségével.



## COOLINK • COOLV51 és V52

Első ránézésre házventilátoroknak tűnnek, de a CoolLink tervezői nagyon legősrá vették a figurát, így a védőrécsát lecsavarozva akár második processzorhűtőnek is felhasználható bármelyik.

A két típus „csupán” annyiban tér el egymástól, hogy a V51 1500-4600 fordulattal, míg a V52 1300-2900 percnkénti fordulattal hajtja a levegőt. Egyébként mindkét típus többféle színösszeállításban is hozzáférhető.



## COOLINK • CVS2

Azon túl, hogy a ventilátorok fordulatszámát vezérlő potméterek számára foglalatot biztosít, az 5,25"-es meghajtó foglalatba beszerezhető egységén egy két érzékelőt is kezel hőmérséklet is van. A konfigurált legforróbb pontja a két érzékelőcsúcson köszönhetően egyszerre tartható szemmel, vagy éppen a belépő levegő hőmérsékletéről lehet tájékozódni a processzor aktuális „láza” mellett.



## ZALMAN • CNP6500S-Cu

A most bemutatásra kerülő, hagyományos hűtőmegoldások közül a legnagyobb címet mindenképpen a Zalman

jelen modellje érdemli ki. Az ónási, legyezőszerűen szétnyitott vörösréz hűtőbordákról 12 centis ventilátor fújja le a meleg levegőt. A házventilátorok némelyikét is meghaladó átmérőjű légkavaró szerkezet nem is közvetlenül a processzorfoglalatához vagy a hűtőbordához kell rögzíteni, hanem egy konzol segítségével a kártyahelyek foglalatához lehet felcsavarozni.

A nagy ventilátor kétségtelen előnye, hogy kisebb fordulatszámra is legalább annyira, ha nem több levegőt, és így meleget mozgat meg, mint kisebb társai. Magyarán a motorhangot sokkal könnyebb az alig hallható tartományban tartani. Ennek ellenére van belső fordulatszám-szabályzó a ventilátor mellett, amellyel a sebességet meg lehet határozni. A gyártó által mellékelte kézikönyv szentet beállítva, a processzormag és az esetleges túlhűzés függvényében kalibrálva elvileg nem kell a házát bontogatni a megfelelő sebesség megtalálásához.

## ZALMAN • CNP57000-Cu

Leginkább egy foglyalattöcsér és egy UFO extra bízár szerelmi együtletének gyümölcseként lehetne jellemezni ezt a roppant formabontó, ám a nagyméretű ventilátort, amelynek a vörösréz hűtőbordát szinte körbe ölelő formája nem elsősorban az esztétikai élmény keltését, hanem a hő hálk és gyors eltávolítását szolgálja. Az AMD (furcsamód csak az ősszel megjelenő Athlon 64) és Intel processzorokra egyaránt (mindkét szerelékkel mellékelik) rögzíthető hűtőborda ventilátorának sebességét exúttal is lehet szabályozni a házban belül megbújó, kis potméteres doboz révén.



# COOLINK



## THE Cooling Engine

## U2VS - SocketA/370 (AMD, P3) processzorokhoz



- AMD Athlon XP, akár 3000+ fölötti processzorokhoz is
- 80\*25mm-es ventilátor
- 1500-4600 fordulat/perc (a felhasználó állíthatja)
- 19-44dB-A zajszint
- az alumínium potenciométer a Cool Panelre szerelhető
- 5 év garancia

## A2VS - Socket478 (P4) processzorokhoz



- Intel S478 P4, akár 3,06 GHz fölötti processzorokhoz is
- 80\*25mm-es ventilátor
- 1500-4600 fordulat/perc (a felhasználó állíthatja)
- 19-44dB-A zajszint
- az alumínium potenciométer a Cool Panelre szerelhető
- 5 év garancia

**www.coolink.hu**

Minden jogó, márkanev és szlogen az illető cég tulajdonsága. Minden jog fenntartva.

PROCESSZORHÜTŐ

# RETRO KUCKÓ

**Előző számban indult cikksorozataunkat a méltán híres Sinclair ZX81 mikroszámítógéppel kezdtük, mely 1981-ben jelent meg. E cikk alanya, a Commodore VIC20, és gyártója a Commodore Business Machines (CBM) is ebben az évben indult el világhódító útjára, legalábbis ami a háziszámítógépi piacot illeti, hiszen a Commodore már 1955-től létező cég (ekkor alapította Jack Tramiel Torontóban, Commodore International néven) volt, valamint nem is a VIC20 volt az első CBM számítógép. Azonban a Commodore történetébe most nem bonyolódunk bele, mert bár ugyan nagyon izgalmas és tanulságos, ám e cikk kereteibe semmiképpen nem fér, talán egy könyv elég lenne rá, ha nem térünk ki minden részletre. Most csak annyit elevenítünk fel belőle, amennyi a VIC20 megismeréséhez elegendő.**

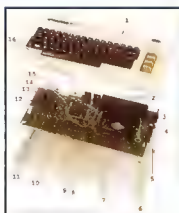
**ELŐZMÉNYEM.** A Commodore 1977-től gyártotta a PET 2001 (Personal Electronic Transactor) elnevezésű számítógépet, melyet elsősorban az üzleti világak szánt. Meglehetősen nagy siker volt, habár ár tekintetében nem mindenki tudott versenyezni. A gép (az akkor már a Commodore tulajdonában levő MOS Technology által fejlesztett) a MOS6502 mikroprocesszort használta, valamint 4 kbyte memóriával, monokróm kijelzővel, magnetofonnal és CBM BASIC 4.0-val (ami egyébként Microsoft-fejlesztés) volt felvértezve. Ezt a géptípust a CBM még pár évig gyártotta, továbbra is főként üzleti felhasználóknak szánva, fejlesztették is még, relatíve jelentősen (több memória, disk drive stb.).



1978-ban a Commodore (pontosabban a MOS Technology) kifejlesztette a 6560-as típusszámú VIC1 chipet, melyet elsősorban OEM gyártóknak szánt, játékgépekbe. Azonban ezzel kudarcot vallott - nem kellett senkinek, tekintve, hogy a hagyományos otthoni játékgép-piac éppen összeomlóban volt...

## A SZÜLETÉS.

Tramiel jól ismerte fel, hogy a cégnek másfelé kell lépnie. Akkoriban az Atari és az Apple már nagyon jelentős sikereket ért el az otthoni felhasználásra szánt gépeivel. Tramiel gondolt egy merészet, és szemeltetett erre az eddig a cég számára ismeretlen piacra. Létrehozta egy új fejlesztőrézleget, mely az otthoni felhasználóknak szánt hobbiigépekért lett felelős. Az első cél egy színes kijelzésre képes, kompakt, 300 dolláros áron piacra dobható, barátságos gép elkészítése lett. Érdekes és fontos megjegyezni, hogy alapvetően a Commodore vezetéséből nem sokan támogatták az ötletet.



A PET alapjai adottak voltak, a VIC1 és a MOS6502 processzor szintén. Hamarosan, 1980-ban megszületett a VIC20, és 1981-ben már nagy tömegben meg is lehetett vásárolni. Nem csak az USA-ban, hanem Európában és Japánban is meg lehetőséget hamar megjelent, sőt az igazság az, hogy először Japánban mutatkozott be, ott VIC-1001 néven a Seibu Department Store-ban. Tulajdonképpen az igazság az, hogy az egész gép fejlesztését nagyrészt a Commodore japán mérnökei végezték, együttműködve a kaliforniai mérnökökkel és a MOS Technologyval.

A PET alapjai adottak voltak, a VIC1 és a MOS6502 processzor szintén. Hamarosan, 1980-ban megszületett a VIC20, és 1981-ben már nagy tömegben meg is lehetett vásárolni. Nem csak az USA-ban, hanem Európában és Japánban is meg lehetőséget hamar megjelent, sőt az igazság az, hogy először Japánban mutatkozott be, ott VIC-1001 néven a Seibu Department Store-ban. Tulajdonképpen az igazság az, hogy az egész gép fejlesztését nagyrészt a Commodore japán mérnökei végezték, együttműködve a kaliforniai mérnökökkel és a MOS Technologyval.

## A VÉGEREDMÉNY. AZAZ MIT TUD A VIC.

### Processzor:

MOS6502, kb. 1 MHz sebességgel. A teljesítményről tudni kell, hogy a processzor úgy lett tervezve, hogy egy órajelciklus alatt több utasítást is képes legyen végrehajtani. Gyakorlatilag ez azt jelenteti, hogy a 6502 a 4 MHz-es Intel8086 processzorral körülbelül azonos teljesítményű.

Memória: 16 K ROM, melyben a Kernel (alaprendszer, ez felelős a perifériák és a hardver kezeléséért, olyasmik, mint ma a BIOS) és a CBM BASIC V2 kapott helyet, valamint 5 K RAM, ebből a BASIC-nek



## A VIC20 ÉS A RAM

Ha valaki belenéz a gépbe, meglepőnek tarthatja, hogy a RAM nem a szokásos dinamikus, hanem statikus memória. Az ok egyszerű, a gép tervezésekor a Commodore raktáraiban hatalmas mennyiség volt 1 K-s SRAM IC-ből, így a tervezők utasításba kapták, hogy akármilyen csatlakozásba, abba ilyen memóriát kell rakni.

szabad 3,5 K. A RAM bővíthető 32 K-ig (de azért voltak, akik a 64 K-s bővítést is megcsinálták). A grafikus memória is az alap RAM-ból dolgozik.

**Grafika:** Alapban 22 sor és 23 oszlopból álló karakteres képernyő, néhány különleges üzemmóddal, grafikus mód nincs. Viszont a karakterek szabadon áttevezhetők, így gyakorlatilag bármint elő lehet állítani. A VIC1 chip 16 színre képes, ebből bármelyik lehet háttér- vagy keretszín, ellenben a karakterek megjelenítésére csak 8 használható, igaz, van ún. multicolor üzemmód is, amikor egy karakteren belül több szín is használható.

**Hang:** 3 szálam, mono, mindez 3 oktávban, valamint fehérzaj generátor. A hangerő 8 lépésben hardverből, programozhatóan állítható.

**Billentyűzet:** 66 teljes értékű gomb, 4 funkciógombbal. Mondjuk ki bátran, tökéletes.



**Bővítheti lehetőségek, I/O:** 1 joystick port, 1 user port, 1 cartridge port, speciális magnó csatlakozó, RGB monitor kimenet és 1 serial port. Ez utóbbi nem a manapság használatos soros csatlakozónak

## MIÉRT COMODORE?

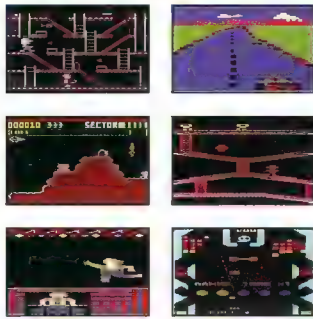
A lengyel származású Jack Tramiel (eredeti nevén Idek Tramielski), miután 1947-ben emigrált az USA-ba, egyéb munkalehetőség hiján belépett a hadseregbe, és ott régi írógépek javításával foglalkozott. 1952-es leszerelésekor innen adódott, hogy előbb más cégeknek folytassa ezt a munkát, majd saját boltot alapított. Az 1955-ös cégalapításnál Tramiel mindenképpen valamelyik katonai hangzású nevet kívánt választani, ám már minden magasabb rang (pl. General, Admiral) valamelyik cégnévben használatban volt, így választása a Commodore-ra esett, mely egyébként sorhajókapitányt jelent.



értendő, hanem a Commodore saját soros busza, erre lehet nyomtatót és floppy csatlakoztatni. A user és a cartridge portnak köszönhetően gyakorlatilag mindent hozzá lehet bűtykölni a géphez, ha valaki ért az elektronika-hoz.

**Perifériák** tekintetében a VIC20 nagyon ügyesen lett kitalálva. Nem kellett hozzá különleges monitor, ez jelentősen olcsóbbá tette a gépet, hisz egyszerű TV készüléket lehetett használni kijelzőnek. Viszont a háttértárolásra szolgáló magnetofon és floppy csak Commodore által gyártott lemezt, mint ahogy a nyomtató is (később jelentek meg klónok persze). A perifériák megvásárlásával az olcsó alapgépből könnyedén lehetett összeállítani jó drága rendszert.

**A SZOFTVEREK ÉS A VIC.** Már a nagyon szerény memóriával ellátott alapgép is rengeteg, köztük számos megjelölő jó (akkori szemmel nézve, természetesen) programot adott ki. Szerencsére a gép megjelenése után hamar megjelentek a me-



móriabővítő modulok ezzel lehetőséget adva a komolyabb programok elkészítésére. A VIC20-ra jelentős mennyiségű programot cartridge formájában adtak ki, ezek kezelése roppantul egyszerű volt bárki számára. Természetesen nem csak játékok, hanem tulajdonképpen mindenféle programot készítettek erre a kis gépre, így évtizedek múlva kijelenthetjük, hogy szoftverellátottság tekintetében remek helyzetben volt, és mint tudjuk, ez a siker egyik alappillére.

**A SIHER.** A VIC20 megjelenése pillanatában 299,95 dollárért volt megvásárolható, ami akkoriban a többi hasonló vagy kevesebb tudást nyújtó géphez képest nagyon jó árnak volt mondható. A Commodore rendkívül agresszív reklámkampánnyal vezette be a piacra, a hatás nem is maradt el. A VIC20 órási siker lett Amerikában, Európában és Japánban is, utóbbi országban például számos gyártó huzamos ideig elállt attól a gondolattól, hogy saját termékkel lépjen be az amerikai piacra. A VIC20 lett az első számítógép, mely először lépte túl az 1 milliós eladott példányszámot, mégpedig 1983-ban, tehát meglehetősen rövid idő alatt.



1981-től 1985-ig gyártották, ez idő alatt több millió példány fogott belőle, gyártási periódusának csúcspontján napi 9000 darab készült. Az eladások összértéke elérte a 305 millió dollárt, miközben ára folyamatosan csökkent, lesüllyedve a bővös 100 dolláros szint alá, elsőként a színes megjelenítést tudó mikroszámítógépek között.

Magyarországon csak az életriklusa végén lett komolyabban elterjedt, köszönhetően az akkoriban nem túl normális hazai árhelyzetnek. 1984-85 környékén, amikor Nyugat-Európában már szinte dömpingáron lehetett hozzájutni, számos magyar turista gondolta úgy, hogy 2 Milka csoki mellé a harmadik helyett vesz inkább egy VIC20-at...

A VIC20 kiemelkedő sikerével meghatározó szereplővé emelte a Commodore-t a háziszámítógép-piacra, jóllehet az igazi sikert az egy év múlva piacra dobott C64 hozta meg. Mindenesetre egy biztos, e nélkül a számítógép és néhány kiemelkedő ember teljesítménye nélkül sokkal szegényebb lenne a számítógépes világ.

Még egyszer elnézést kérek mindenkitől, sajnos a cikk nagyon tömörre sikerült, és számos olyan, amúgy fontos részlet maradt ki belőle, amelynek igazságát feltétlenül benne kellene lennie. Amit a cikk elején mondtam, valóban igaz, a Commodore történetének felelevenítéséhez legalább egy könyvre lenne szükség. Akit a téma bővebben érdekel, szerencsésen rengeteg irodalmat talál róla a neten. ■ **BRÁZIL: BRAZIL@IPMA.HU**



#### EMULÁTOROK ÉS SZOFTVER

**VICE:** viceteam.bel.t-online.de (LEGJOBB!)

Majdnem minden Commodore)

**MESS:** www.mess.org

**Phau Zoh:** www.classicgaming.com/pfauzeh/

**PCVIC:** www.home.cs.utwente.nl/~schooten/software/pcvic.html

**A legnagyobb VIC20 szoftvergyűjtemény:**

ftp.funet.fi/pub/cbm/vic20/

Német nyelvterületen azonban a gép VC20-ként lett ismert. Elsősorban azért, mert a VIC németül kijelöl egy nem túl szalonképes szóra hasonlít. Így aztán maradt a VC, ami a német VolksComputer, azaz népszámítógép rövidítése. És hogy Japánban miért lett VIC-1001? Ez is „egyszerű”: akkoriban a 2001: Űrodisszeia roppant népszerű volt, és az 1001 sokkal barátságosabban hangzott Japánban, mint a 20... :)

# COMMODORE ONE

A Commodore 64 1982. január 7-én mutatkozott be először a nagyközönségnek a Winter Consumer Electronics Show (CES) alkalmával Las Vegasban. Akkor összesen 5 darab példány volt látható belőle. Akkor még nem lehetett tudni, hogy ebből a mikro-számítógépből adnak majd el a világon a legtöbbet. Több mint 10 (III) éves gyártási időtartama alatt körülbelül 20 millió példány fogyott belőle. A legendás gép számos rajongóra tett szert, és manapság is él, a lelkes rajongók friss szoftvereket készítenek rá, újabbnál újabb hardverötleteket valósítanak meg.



**REINKARNÁCIÓ.** A legnagyobb horderejű ötlet a manapság talán méltán a „Legteljesebb C64 Hardverépítőnek” nevezhető hölgy, Jeri Ellsworth tervei szerint elkészült Commodore One a napokban kezd el pályafutását. Több mint két év kitartó munka után a termék idén május 4-én Hainsbergen mutatkozott be, ahol az eredeti tervekkel ellentétben megvásárolni nem lehetett, csak a prototípust volt megtekinthető. A legutolsó információ szerint körülbelül mire ezek a sorok

megjelennek, a C-One már ténylegesen elérhető lesz.

**DE MIRŐL IS VAN SZÓ PONTOSAN?** A C-One tulajdonképpen a C64 modern feldolgozása, új funkciókkal kibővítése és erőteljes modernizálása. Az elődhoz képest nem teljes, egybeépített, kompakt számítógépről van szó, hanem szabványos ATX formátumú alapláról, melyen a gép összes alapvető részegysége megtalálható, ám a házról, a tápról, a lemezmaghajtókról, valamint az összes többi egyéb szükséges eszköztől a tulajdonosnak kell gondoskodnia. Az összes ilyen alkatrész természetesen a mai PC-khez kapható, szabványos részegység, tehát ezek beszerzésével nem lehet gond.

A gép központi egysége a 65C816-os processzor, amely szoftverszinten teljesen kompatibilis az eredeti 6502-es processzorral, azonban a megközelítőleg 1 MHz-es eredeti sebességhöz képest 20 MHz-en üzemel (azonban szoftverből lehetséges az eredeti érték pontos beállítása a teljes kompatibilitáshoz), és az eredeti 16 bites helyett 24 bites memóriacímzésre képes. Helyet kap az alaplapon még egy 8 bites processzornak szánt CPU kártyahely, amelybe lehetőség lesz (a tervek szerint) tetszőleges processzor behelyezésére, így a gép akár teljesen másféleképpen is működhet (lásd keretes írás az újrakonfigurálható számítógépről), pl. Z80-as CPU segítségével akár ZX Spectrum is válhat belőle.

A grafikaért a SuperVIC chip felelős. Ez természetesen tudja az eredeti VIC-II chip összes üzemmódját, ezen túlmenően azonban képes 16 MB videomemóriát kezelni, és akár 1280x1024-es felbontást a monitorra varázsolni. Egyszerre 256 színt tud megjeleníteni a 65535 árnyalatú palettából. A videó alrendszer számos érdekességgel rendelkezik, a hely szükségessége miatt ezek felsorolása itt lehetetlen, csak példaként néhány: hard-

veres blitter funkciók, akár 256\*256 képpontos sprite-ok, Copper co-processor. Fontos megemlíteni, hogy az alaplap szabványos VGA kimenettel rendelkezik, tehát a teljesen szabványos SVGA monitor használatra akár az eredeti C64 üzemmódban is lehetséges.

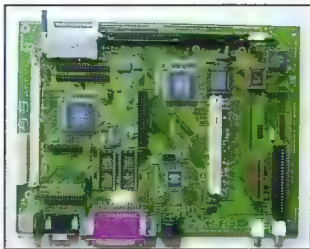
A hangkeltésért felelős MonsterSID 8 sztereó (4-4), illetve 16 sztereó (8-8) klasszikus SID hang kiadására képes. 64 Kbyte belső memóriával rendelkezik a hangszerek és egyéb hangok részére, de képes a CPU-val közös memóriát is használni. Az alaplapon helyet kapott két foglalat az eredeti SID chipeknek, a MonsterSID hangjai ezek analóg filterein átvezethetők.

A C-One bővíthetősége kiváló. Következzen egy kis felsorolás a teljesség igénye nélkül. Az alaplapon helyet kapott egy 3.5"-os floppy illesztő (PC drive használatával 1581-es emulációra képes), 2 IDE csatlakozó, Compact Flash memória slot, C64 kompatibilis cartridge csatlakozó, 2 PCI kiépítve valamint 1 extra PCI kártyahely lehetőség, joystick-csatlakozók, PS2 billentyű és egér (1531 emulációval), szabványos PC stílusú, párhuzamos port csatlakozó, mely C64 userportként funkcionálhat kiegészítő adapterrel, és még egy pár „apróság”. Ami még nagyon fontos, hogy helyet kapott egy Commodore IEC soros csatlakozó is, melynek segítségével a klasszikus CBM kiegészítők (floppy, nyomtató) egyszerűen csatlakoztathatók a géphez. Amiről még nem esett szó, az a szoftver. Erről egyelőre csak annyit, hogy természetesen a gép a lehető legnagyobb mértékben igyekszik kompatibilis maradni a C64-gyel, ám ezen túlmenően az új tulajdonságai kihasználására új operációs rendszert is kapott, a Wingset.

A fentiekből jól látszik tehát, hogy a C-One nem csak egyszerűen újrapiált C64, hanem számos ígéretes lehetőséget magában hordozó új számítógép, mely fontos úrt próbál kitölteni a piacon. Nem akar a leggyorsabb, legtöbbet tudó gép lenni, csak emberközpontú kis hobbiszámítógép, ilyenre van igény, a kérdés csak az, mekkora. Az előzetes érdeklődés óriási, és ha a C64 sikerét nem is tudja megismételni, vélhetően sokan lesznek, akik meléállnak. ■ BRAZIL

## ÜZEMMÓDOKÉPÉLŐTŐ SZÁMÍTÓGÉP

A C-One alaplapon úgy tervezték, hogy megfelelő hardver- és szoftverpárosítással az eredetivel akár teljesen eltérő számítógépként is funkcionálhasson. Ezt nem emulációval érik majd el, hanem pl. másik CPU és újabb, valamint a meglévő hardvereszközök és különleges szoftverek alkalmazásával. A kép némileg még zavaros, az első ilyen jellegű C-One projekt majd rávilágít a pontos hogyanokra.



## MIRŐL LETT A C-ONEBŐL

Jen Ellsworth eredeti terve egy, a C64-höz fejlesztett 24 bites videokártya volt. A munka előrehaladtával egyre több és több funkciót tervezett bele a C64 eredeti funkcióiból a saját rendszerébe, hiszen nyilvánvalóvá vált, hogy a gép eredendő képességén nem elegendő a cél eléréséhez. Végül tulajdonképpen az eredeti gép összes funkcióját beleírték a tervbe megszületett egy teljesen új, modern számítógép, amely a hagyományos C64 géppel kompatibilis maradt.



# A Belváros szívében



1054 Budapest,  
Bajcsy-Zsilinszky

**60.**  
**Üzlet**  
**373-05-82**  
**Szerviz**  
**373-05-81**

## Számításba jövünk

MSI KT4 Ultra / K7N2-L	14.800/21.360	<a href="http://www.magicomp.hu">www.magicomp.hu</a>
ABIT NF7 / NF7-S	17.360/21.400	
AMD XP 1800+/2100+/2400+	11.640/15.200/19.640	<a href="mailto:info@magicomp.hu">info@magicomp.hu</a>
CDRW 5224/52x MSI BOX / LG (26v)	10.600/9.360	
DVD(26v) - LG / Toshiba / TEAC	7.880/8.640/8.120	
SB Live! / Audigy / Audigy-2	6.240/12.360/14.960	
HDD Maxtor 7200rpm 80GB / 120GB	15.960/21.920	
HDD Seagate 7200rpm 80GB / 120GB	15.960/24.920	
VGA ATI 9100 64MB / 9600Pro 128MB	14.240/37.600	
VGA ATI 9700 / 9700Pro 128MB	46.200/64.800	

# MagiComp

<b>2</b> garancia év	80-520 256MB	5.880.	Compact Flash 256MB	9.360.
	DDR-333 256MB	5.700.	Memory Stick 128MB	9.960.
	DDR-333 512MB	11.120.	Sec. Digital 128MB	7.960.
	DDR-400 256MB	7.920.	Sec. Digital 256MB	15.760.
	DDR-400 512MB	13.880.	Smart Media 128MB	4.960.

## JELENSZÁMUNK HIRDETŐI

BALATI COMPUTERS	115
CENEGA	BIV
GAMES CONVENTION	61
HARDVEREM '96	115
HELLVTECH	33, 103, 107, 111
MAGICCOMP	115
META SMS	69
PULSAR	51, 72, 83
QUERTV	115
VIRUSBUSTER	115
VTCD	9
WRIGLEY	BII

**Sulinet**  
expressz

:)

**Sulinet Expressz**  
számítógépek

# Old Man Tuning

Részletfizetés, adókedvezmény!

Tuning-konfigurációk!

3 év garancia!

# Hardwerem-96 Kft.

1067 Budapest, Csengery u. 55.

Telefon: 3326-841, 06-20-924-4647

Nyitva: H-Cs: 9-17, P: 9-16

oldman@hdsnet.hu

<http://oldman.ini.hu>

**Bruttó 69.900,- Ft**

Celeron 1.1, nem integrált,  
128MB SD,  
Geforce2/MX400 32MB VGA,  
30GB HDD/52X CD,  
magyar/billentyűzettel, egerrel,  
monitorral és oprendszer nélkül!

**Bruttó 89.900,- Ft**

CEL 1700 5478, nem integrált,  
256 MB DDR,  
Geforce2 MX 400 32MB TV out  
40 GB 7200 HDD  
16.40 DVD/IDE/DEM  
magyar/billentyűzettel, egerrel,  
monitorral és oprendszer nélkül!

Budapest területén  
kiszállítás!

**Bruttó 109.900,- Ft**

Abit KD7 nem integrált alaplap  
AMD XP 2000 +  
256MB DDR 266  
OEM/Nvidia Geforce4 MX440 64TV  
Geol/11.40GB 7200  
18.40 DVD/IDE/DEM  
OEM/PANDA 6 hónap  
magyar/billentyűzettel, egerrel,  
monitorral és oprendszer nélkül!

**Bruttó 115.900,- Ft**

CEL 2000/5478, nem integrált,  
256MB DDR, Geforce4 MX440,  
64MB TV out, 60GB 7200 HDD  
32/10/40 CD/iro + DVD olvasó  
Panda AntiVirus szoftver  
magyar/billentyűzettel, egerrel,  
monitorral és oprendszer nélkül!

**Hívjon, mert mikor hirdetésünket olvassa,  
áraink már olcsóbbak is lehetnek!**

**3 év** **www.qwerty.hu**  
minden, ami számítástechnika

1111 Budapest, Bartók B. út 14. Tel.: 466-9377

Legközelebbi üzleteink: Mammut Üzletkös - Dóci Skóla Áruház - Duna Plaza

Gond a vírusvédelem?

Próbáljunk ki az a nemzeti szoftverek közül?

Nem tudja, kihez fordulhat segítségért?

**VirusBuster**

teljes körű, több szintű vírus-  
védelmi megoldások egy  
kézből

magyar nyelvű szoftverek és  
háttértámogatás

értéknövelt szolgáltatások

naponta frissülő adatbázis

On megkapja a szükséges háttér-szolgáltatásokat?

**VirusBuster - az Ön problémája legyen a mi gondunk.**

1116 Budapest, Vagyász utca 17-25. Tel.: 7000  
fax: 436-1382-7007 [www.virusbuster.hu](http://www.virusbuster.hu)  
mail@virusbuster.hu

**GAMER**

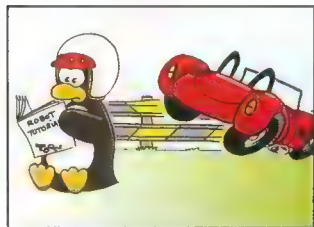
**ONLINE**

[www.gameronline.hu](http://www.gameronline.hu)



# LINUX A SZÁMÍTÓGÉPES JÁTÉKOK VILÁGÁBAN

Habár a Linux, mint szabadon terjeszthető operációs rendszer vonult be a köztudatba, a szoftverfejlesztő cégek és így a játékfejlesztők is potenciális piacot látnak benne, ezért ma már nem csak a hobbi-programozók remekelvel találkozhatunk a Linux alatti játékok egyre terebélyesedő palettáján, hanem a nagy és a kis fejlesztő cégek is újabbnál újabb termékekkel igyekeznek minél nagyobb szolelet kihalítani maguknak az egyébként még Jórészt szabad Linuxos játéklaplakból. Az előző részben láthattunk commercial játékot is, ez a Neverwinter Nights volt, de beszámoltam más, szabadon letölthető és mégis nagy élvezetet nyújtó játékokról is. Most sem tesztek másképp, így lesz szó szabad forráskódú és „fízetés” szoftverekről egyaránt. Kezdjük hát a mai játékosokor boncolgatását.



Elsőként egy autószimulátort fogok bemutatni. A fejlesztők TORCS-nak nevezték el, ami a The Open Racing Car Simulator kifejezést takarja. A neve alapján máris rá lehet jönni, hogy ez nyílt forráskódú játék. 17 különböző autó, 21 pálya és 20 ellenfél közül választhatunk. A program OpenGl-t használ, de a fő érdekessége az, hogy amennyiben gyengének találjuk a gépi ellenfeleket, egy egyszerű API (Application Programming Interface) és némi C++ programozói tudás segítségével magunk is hozzájárulhatunk a játékba implementált gépi ellenfelek fejlesztéséhez. A játékhoz hozzájuthatunk a [www.torcs.org](http://www.torcs.org) címen, de ha valakit a gépi ellenfelek programozása is érdekel, annak ajánlom figyelmébe a [n.ethz.chstudent/hwymann/](mailto:n.ethz.chstudent/hwymann/) címet, ahol teljes oktatói dokumentációt talál a robotok telepítéséhez. A program érdekessége még, hogy több platformos, tehát a fent említett címen nem csak Linux alatt, hanem a Windowsra átvitt változatához is hozzájuthatunk. Linux alá történő telepítéséhez többek között szükségünk lesz előre telepített OpenGl-

támogatásra, avagy a Mesa elnevezésű 3d-s rutin-könyvtárra, és a PLIB nevezetű játékfejlesztői környezet támogatására.

Nem is olyan rég, 2003. április 25-én végre hivatalosan is kaphatóvá vált a Majesty Gold Linux alá átirított változata. A már Windowsos környezetben megismert játékot Linux alatt a The Northern Expansion kiegészítővel együtt kapjuk, és nem csak Intel (x86) alapú rendszerekben élvezhetjük, hanem Apple Power PC-n is, amennyiben Linuxot installáltunk rá.

Hardvergénye a mai általános konfigurációkhoz képest nagyon szerény, ugyanis összesen egy 166 MHz-es processzorra (bár 300 MHz ajánlott), Apple PowerPC-t használóknak PowerPC G3 vagy újabb verzióra, 800x600 felbontást 16 bit színmélységben nyújtó videokártyára, 48 Mbyte RAM-ra, 410 Mbyte háttértárra, 4x CD-ROM-ra és hangkártyára van szükségünk. A demóverziót letölthetjük a [demos.linuxgamepublishing.com/majesty/majesty\\_demo.run](http://demos.linuxgamepublishing.com/majesty/majesty_demo.run) címről.

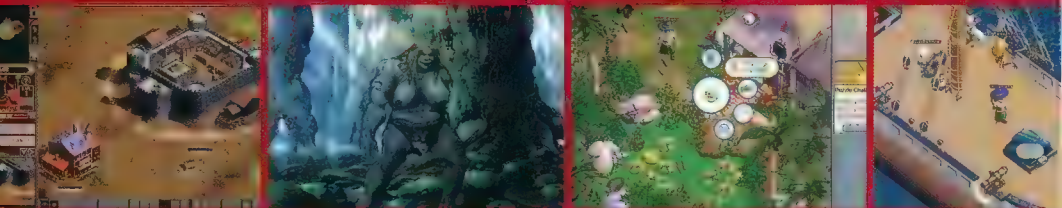
De most térjünk vissza a szabad szoftverek világába. A szerepjátékokat kedvelők számára újabb jó hírrel szolgálhatok: új játékfejlesztés a láthatáron. A Majik 3D az a projekt, amely azt célozta meg, hogy fantasy környezetben online játszható szerepjátékok szolgáltatót környezetet, felhasználásra napjaink 3D-technológiáját. Bár jelenleg még csak képernyőmentéseket lehet letölteni a projekt oldaláról, ám ezek ígéretesnek tűnnek.

A fantasy környezet szabályairól a készítő a következőket állítja: a Majikban nincsenek karak-

terosztályok, tapasztalati pontok vagy egyéb, ehhez hasonló dolgok, amelyek véleményük szerint elrejtik a játékosok karaktereinek egységességét, ehelyett különböző összetett opciókat rendelhetünk a karakterekhez, ami a rendszerben úgy működik, hogy különféle lehetőségekkel fejleszthetjük a képességeinket, kutathatjuk a mágiát, és így növelhetjük mágikus tudásunkat vagy más, titkos művészeteket. Ezeket kívül még számtalan lehetőséget biztosítanak a fejlődésre, de hangsúlyozva a rendszer valóságosságát: ami a Majikban megtörtént, az állandó, visszafordíthatatlan. Egy ledöntött fa vagy levágott szörny nem fog a következő nap újraéledni, és éppen ebből következik, hogy semmi sem lesz mindig ugyanaz. A [www.majik3d.org](http://www.majik3d.org)-on követhetjük szemmel a projekt alakulását.

Újabb online játék következik. A Yohoho! Puzzle Pirates tengerek és szigetek világában nyújt lehetőséget a kalandozásra, és mint ahogy a nevéből is kiderül, egy kalózt irányíthatunk a számtalan helyszínen. Amikor kalóznak hajóra száll, kardvivő tudásáról ad számot, esetleg navigál, egy királo jelenik meg, amely sikeres kirakása esetén nem csak a végzett tevékenysége válik sikeressé, vagyis kardvivés esetén az ellenfél legyőzése mellett még kis részeket is megudhatunk a kalandjáték végjátékszásához szükséges információkból, ezáltal önmagunkban rakjuk ki a fő puzzle-t. A játék JAVA-alapú, így Linux mellett Windows alatt is játszhatunk majd vele. Az online játékra regisztrálni a [www.puzzlepirates.com](http://www.puzzlepirates.com) címen lehet.





**WINE.** Mielőtt a beígért Wine-folytatást elkezdéném, két új hírt kell közölnöm, amelyek nagy hatással lehetnek azokra, akik szívesen áttérnének Linux operációs rendszerre, de nem tudják megfelelő szoftverrel kiváltani a már megszokott Windows alapú programjaikat. A már említett WineX-nek megjelent a 3.0-ás hivatalos változata ezzel lehetővé téve, hogy többek között a BF1942, a SimCity 4, az EverQuest és a Medal of Honor: Allied Assault játékokat futtassuk a megszokott Gnome vagy KDE környezetben.

A [www.transgaming.com/download.php](http://www.transgaming.com/download.php) címen juthatunk hozzá a programhoz, ám már most szölok, hogy ha nem CVS-ből szedjük le a legutolsó verziót, és nem magunk fordítjuk le, hanem az előrecsomagolt programot szeretnénk, akkor azért fizetni kell.

A másik hír, hogy szinte a WineX-szel egy időben megjelent a CrossOver Office 2.0.0, amely integrálja a számtalan más program mellett a Microsoft Office XP/2000/97-et, a Microsoft Access, Adobe Photoshop, Microsoft Visiót, a Lotus Notesot és a Quickent. A felinstallálás után a Windowsban megszokott módon csak rá kell kattelnünk az alkalmazásra, és az betöltődik a már ismert módon, de a Linux teljes szabadságával. Ez a szoftver szintén a fizetős kategóriába tartozik, de akit érdekel, az a [www.codeweavers.com/products/office](http://www.codeweavers.com/products/office) cím alatt hozzájuthat a termékhez. Fontos azért megjegyezni, hogy mind a WineX, mind a CrossOver Office 2.0.0 Wine-alapú, vagyis nem különálló fejlesztésekről van szó.

Legutóbb ott hagytuk abba, hogy bemutattam a Wine jellemzőit. Most elkezdjük az installálás lépéseit, vagyis első lépésben hozzá kell jutnunk a Wine-hoz. A legfrissebb bináris verziót a

[www.winehq.com/?page=download](http://www.winehq.com/?page=download), a legutóbbi forráskódot a [www.winehq.com/?page=download\\_source](http://www.winehq.com/?page=download_source) címről tölthetjük le. Ha nem akarjuk a program fordításával tölteni az időt, akkor a bináris verziót javaslom, ez ugyanis az előre-fordított Wine-t tartalmazza, míg a forráskód még lefordításra vár.

Ha a bináris verziót választjuk, akkor a Debian Linuxot használóknak nincs bonyolult dolguk, ugyanis az alkalmazás a következő utasítással egyszerűen installálható:

```
apt-get install wine
```

Az RPM alapú csomagkezelést használók (RedHat, SuSe stb.) a következőképpen telepíthetik a Wine-t a saját rendszerükre:

```
rpm -i wine-YYYYMMDD-i386.rpm
```

ahol a wine-YYYYMMDD-i386.rpm annak a csomagnak a neve, amelyet letöltöttünk.

A forráskódból történő installáláshoz a letöltött tar.gz-t az alábbi módon kell kicsomagolni:

```
tar xzf Wine-YYYYMMDD.tar.gz
```

majd a kitömörítéssel létrejött új könyvtárba bele kell menni, és a következő parancsot kiadni:

```
./tools/wineinstall
```

Fontos, hogy a megfelelő fejlesztői könyvtárak is telepítve legyenek, ellenkező esetben a wineinstall nem fog lefutni.

Az installálás után meg kell teremtenünk azt a környezetet, ahol a Wine futni fog. Ehhez a felhasználónk home könyvtárában léteznie kell Wine könyvtárnak, amelyet az előbbi lépésekkel hoztunk létre. Ez alatt a könyvtár alatt az alábbi struktúrát kell kézzel (vagy a Midnight Commanderrel) megalkotnunk:

```
.wine/c_drive
.wine/c_drive/Windows
.wine/c_drive/Windows/Fonts
```

```
.wine/c_drive/Windows/Start Menu/Programs
.wine/c_drive/Windows/System
.wine/c_drive/Windows/System32
.wine/c_drive/Windows/Temp
.wine/c_drive/Program Files
.wine/c_drive/Program Files/Common Files
```

Ezután a Wine csomagjában a documentation/samples könyvtárból kell a \$HOME/.wine/Windows könyvtárba másolni ezt a két fájlt:

```
system.ini
win.ini
```

Minden alkalmazás, amelyet a Wine alá installálunk, ebbe a könyvtárstruktúrába kerül, mint amikor a Windows alatt telepítettük meg a programokat a C: meghajtóra. De ezzel még nem fejeztük be a telepítést, mivel a Wine-nak is szüksége van saját konfigurációs fájlra, amelyet szintén a Wine csomagjában található documentation/samples könyvtárból kell a \$HOME/.wine könyvtárba elhelyezni.

A konfigurációs fájl felel a Wine-ra vonatkozó meghajtók és az azokra vonatkozó információkért, a könyvtárak és a portok beállításaiért, a Wine klénetéért, a használt DLL-kért és a multimédia-meghajtók valamint azok konfigurációját.

Most alapbeállításokkal ugyan, de a Wine készen áll a használatra. Windows alapú programokat úgy tudunk futtatni, hogy egy parancssorba (KDE vagy GNOME alatt) beírjuk a következőt:

```
wine xxx.exe
```

ahol az xxx.exe a futtatandó windowsos alkalmazás teljes elérési útvonala.

A folytatásban közelebbről megnézzük a Wine konfigurációs fájl beállításait, lehetséges értékeit. Addig viszont minden jót kívánok! ■ **Feb**



# GRAB ROVAT

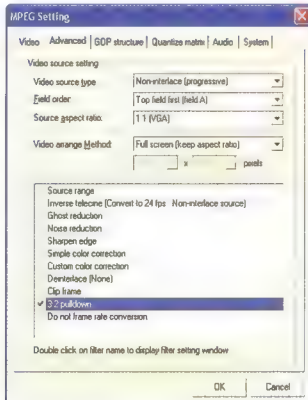


**PONTOSÍTÁS.** Most aztán bele kell húznunk, ha valóban haladni akarunk az SVCD tanulmányozásával. A legutóbb kitérgyaltuk, hogy a SuperVideoCD milyen céltzattal jött létre. Megismertük, hogy a technológiai skálán körülbelül hol áll, mire használ-

ható és miért érdemes foglalkozni vele. Több levelet is kaptam azzal kapcsolatban, hogy a kétféle változat nemcsak a feliratozásban különbözik, hanem az alkalmazható videofelbontásban is van eltérés. Ez így igaz, elnézést a hiányosságért. A Kínában honos, CVD rendszerű feliratozást támogató változat esetében használhatunk 352x576 (PAL) és 352x480 (NTSC) felbontást is, szemben az eredeti Philips változat fixen rögzített, 480 oszlopos felbontásával. Általában a 352 oszlopos felbontás sikeresen keverhető a Philips-kompatibilis felirattal is, de véleményem szerint célszerű a 480 oszlopos felbontás használatát, mert a 352 már túl kevés, és igencsak a minőség rovására megy. Ha valaki kíváncsi, mi a különbség, akkor tömörítse be ugyanazt a forrásanyagot mindkét felbontásban, és győződjön meg róla, megfelelő-e a kisebb változat – no meg, hogy az asztali készüléke boldogul-e a 352 oszlopos MPEG-2 lejátszásával. Nem győzőm hangsúlyozni, hogy az SVCD (de ez valamennyire a VCD-re is áll, igaz, ott kevesebb paraméter állítható) már eléggé nagy szabadságot ad bizonyos dolgokban, tehát érdemes, sőt szükséges kipróbálni a különböző felbontásokat, bitrátákat, tömörítési módszereket, hogy személyes igényeinknek és a lejátszóknak legjobban megfelelő végeredményt kapjunk. Tanulni csak úgy lehet, ha az összes beállítást, lehetőséget kipróbáljuk. Baj nem lehet belőle, viszont a saját kézből szerzett tapasztalat mindennél többet ér!

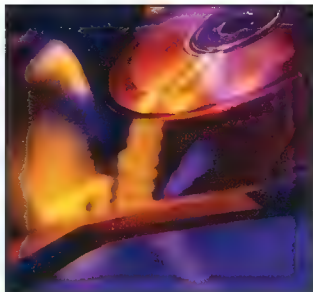
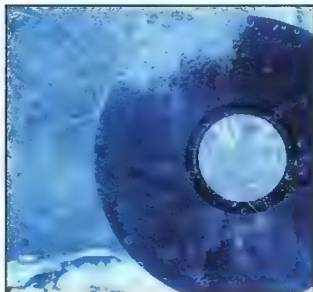
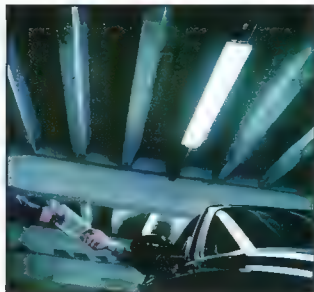
**A TMPGEnc ÉS AZ SVCD.** A TMPGEnc tömörítőprogram a legjobb MPEG tömörítő, amelyet kezdő felhasználó a kezébe kaphat. A program 30 napig biztosít ingyenes MPEG-2 tömörítést (általában ennyi idő alatt mindig kijön egy újabb változata, amely megint ad 30 nap haladékokat), de tudásához mérten a fizetős változata sem mondható drágának. Van benne egy csoda ügyes varázsló, amelyet mi nem fogunk használni. Ellenben kötelező (!) megismerkedni az előre elkészített sablonokkal (igen, tudom, a VCD-tömörítés leírása kapcsán már többször említettem, de akármilyen hihetetlen, minden második levélről kihagyja ezek használatát), amelyek egyfajta mankóként szolgálnak a kezdőknek: minden szabványos formátum beállítási sablonja két kattintással betíthető. Ha így kezdünk el egy munkát, olyan nagy baj már nem érhet minket, hiszen a program nem enged, hogy áttárljunk valami fontosabb tömörítési paramétert a betöltött sablon által megszabott határon túl. A TMPGEnc tömörítő egyébként nem túl

gyors program. Ez részben annak köszönhető, hogy szinte majdnem minden típusú (sokféle AVI, DV AVI) állománnyal megbirkózik. Ehhez viszont úgy kellett felépíteni a program bemeneti részét, hogy a forrásállományokat ne közvetlenül kezelje, hanem az operációs rendszer bonyolult szűrőin, codecjein keresztül próbálja megnyitni azokat. Az eredmény bizonyos szempontból példaértékű (a TMPGEnc majdnem „mindenevő”), de a megnyitási mechanizmus összetettsége bizony rányomja a bélyegét a dekódolás sebességére. Maga a tömörítő mag viszont szépen optimalizált (3DNow!, MMX, SSE és ezek újabb változatai szerepelnek a listában), tehát újabb processzorok esetén a tömörítési idő drámaian csökkenhet a régebbi konfigurációk esetében tapasztalható „csigatempóhoz” képest. Tetszik vagy sem, el kell fogadni, hogy az MPEG-2 tömörítés nem kispálya. A minőségért meg kell szenvedni (az én gépeim éjszaka számolnak, amíg alszom, hogy ne kelljen az utálatosan lassan vándorló kijelzőt figyelni).

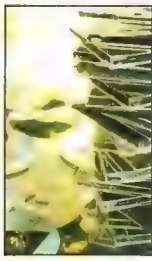


**HÉT MENET MINDIG JOBB, MINT EGY.** Mielőtt valaki félreértene, nem csaptam át szexuális tanácsadásba. A bekezdés címe arra utal, hogy az MPEG-2 készítése során mindenképpen meg kell barátkozni a többmenetes tömörítéssel. A TMPGEnc legfeljebb két menetet támogat. A bonyolultabb, összetettebb MPEG-tömörítők ennél többet is, de az alapok megértéséhez, otthoni felhasználásra a TMPGEnc és az általa kínált két menet tömörítési minősége messzemenően elegendő - legalábbis eleinte. Ha valaki versenyet kap, akkor továbbléphet a drágább, profi MPEG-2 rendszerek felé, de egyelőre maradjunk a földön. Ugyan a tapasztalt felhasználók folyamatosan a szemre vetik, miért haladunk ilyen lassan, de inkább a többség véleményére adok. Ezért mindent az alaptól kezdve mutatom meg, még ha ezzel untatom is az olvasók egy kisebb részét. A két- vagy többmenetes tömörítést már a múltkor is





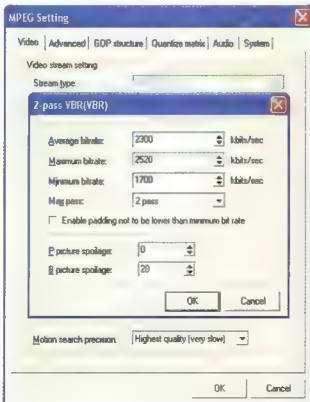
említettém. Kaptam is pár levelet, hogy miért írok butaságokat, mert ugye a rőptében dolgozó (az eljárás jellegéből adódóan) ügybízr szigorúan egymentes) belső vagy külső, hardveres MPEG-2 tömörítők is szép végeredményt adnak. Elhiszem. De bármennyire hihetetlen, egy 20 dolláros, 30 napig ingyenesen használható „gagy” szoftverrel sebb MPEG-2 videót lehet készíteni, mint egy 500 dolláros MPEG-2 capture hardverrel. Nem szabad összekevernünk, hogy itt két különböző felhasználási módról van szó! A capture funkcióval megadott MPEG-2 tömörítők külső, analóg (vagy digitális) forrásból érkező videoanyagok gyors feldolgozásához készültek.



**QUICKTIME FORRÁS. ELTÉRŐ FRAME RATE.**  
Lépünk is a tettek mezejére! A példa kedvéért egy QuickTime állományt fogunk átkódolni SVCD-re. Gondolom, már mindenki letöltötte a Video 2: Reloaded c. film végleges előzetesét az Internetről (ha minden igaz, mire ezeket a sorokat olvassátok, már hazánkban is bemutatják a filmet). A legnagyobb felbontású változat bizony, gépizásztó darab! Szuper 1000x540 pixel felbontásával, két és fél perc hosszúságához mérten hatalmasnak mondható, mintegy 100 MB-nyi méretével az előzetesek koronázatlan királya. Még a 2 GHz-es gépeknek is nagy feladatot jelent a lejátszása. Jógamam imádom a filmelőzeteseket, de ezeket sokkal kényelmesebb asztali lejátszón nézegetni, mutogatni a haveroknak, így rendszeresen átkódolom az Internetről letöltött (többnyire QuickTime) állományokat SVCD (újabbank inkább már DVD) formába. A QuickTime formátum azért is különleges, mert általában nem nyitható meg közvetlenül a különböző szerkesztő és tömörítő programokkal – sajnos a TMPGEnc sincs ezzel másé. Így közbülső konverziót is segítségül kell hívunk, valamint a 24 kocka/másodperc felépítésű előzetesünk további megletéseket is tartogat: hogyan lesz ebből szabványos

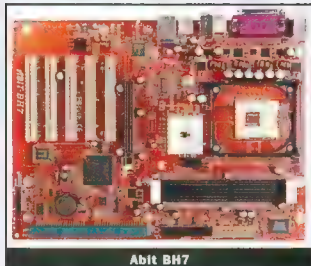
NTSC vagy PAL rendszerű videónk? Hiszen NTSC esetén a frame rate 29,97, PAL rendszerben 25 kocka/másodperc, a forrásunk pedig egyiknek sem felel meg! Először is meg kell értenünk a TMPGEnc programmal, hogy mi fán terem a QuickTime állományunk. Ehhez úgynevezett VFAP (Video File API) elven működő bedolgozó modult hívunk segítségül. Emeltem, hogy a TMPGEnc sokféle formátumot kezel forrásként. Ez nagyrészt annak köszönhető, hogy a bemenete moduláris szinten működik, egy-egy újabb formátum kezeléséhez elegendő az adott formátumhoz írt VFAP modult megszerezni, és bemásolni a program könyvtárba – alaphoz is tartalmaz 8-10 ilyen plug-int, de ami nekünk kell, sajnos nem alapfelszerelés. A QuickTime formátumhoz való QTReader.vfp modult egy leikes programozó írta, ezért a kiegészítés nem fizetős, hanem szabadon hozzáférhető az interneten ([www.geocities.com/SiliconValley/4942/svcd.html](http://www.geocities.com/SiliconValley/4942/svcd.html)). Ha ezt bemásolod a TMPGEnc könyvtárba, akkor a program képes lesz megnyitni a mov kiterjesztésű állományokat! Fontos tudni, hogy a modul önmagában működésképtelen, ha a gépeden nem telepítettél a forrásállomány lejátszására alkalmas QuickTime lejátszót (fontos a verzió is) – a modul ugyanis csak „közvetít” a telepített lejátszó dekódere és a tömörítő program között.

Első körben készítsünk NTSC szabványú SVCD anyagot – erre ugyanis maga a TMPGEnc tartalmaz beépített konverziós lehetőséget. Kezdjük rögtön a „VideoCD (NTSC).mcf” sablon betöltésével, hogy biztosítsuk a szabványos végeredményt. Az általunk átalakítandó QuickTime fájl 24 kocka/másodperc alapú, progresszív (azaz nem váltott soros, nem interlace) forrás (általában a mozifilmes források ilyenek). Az NTSC televíziós rendszer viszont 29,97 képkocka, azaz pontosabban 60 fél kép/másodperc alapú és váltott soros, tehát úgynevezett interlace-es képfelépítéssel dolgozik. A mozifilmek NTSC rendszerre történő konverziója során egy úgynevezett 3:2 „pulldown” eljárást alkalmaznak – ez meglehetősen bonyolult eljárás, amelynek a végeredménye (elvileg) NTSC TV-s rendszerben lejátssza az eredeti forrás minőségét idézi. Hogy a program elvégezze nekünk ezt a konverziót, az Advanced fül alatt be kell pipálnunk a 3:2 pulldown mellett mezt. Mivel a forrásunk 1:1-es pixelarányval rendelkező számítógépes állomány (a kép nem torzított), de nem teljes képernyős, hanem csak a lényeges részt tartalmazó szélesvásznú anyag, így a beállítások során figyelünk kell. A Video source type legyen non-interlace (progressive), a Field order így lényegtelen, a Source aspect ratio 1:1 (VGA), a Video arrange method pedig Full screen (keep aspect ratio). A legelső, Video fülön állítsd az Encode mode mezt interlace-re, a Motion search precision mértékét Highest quality (very slow)-ra, a Rate control mode opciónál válassz a 2-pass VBR (VBR) sort. Nyomj is rögtön egy Settings gombot, hogy beállítsuk a bitrátát. Az average (áttagos) legyen 2300, a maximum 2520 (ennél se az átlag, se a maximum nem lehet több, ha a szabvány keretein belül szeretnénk maradni, márpedig az asztali lejátszóhoz ez kell), a minimumot én 1700-1800 körül szoktam hagyni. A Max pass mezt értékeljen sima 2 pass. Meg is lettünk a beállításokkal, elkészülhet az előzetesünk MPEG-2 változata. Házi feladat: a Video fülön próbálgassatok ki mind a három beállítási lehetőséget (Non-interlace, Interlace, Inverse 3:2 pulldown), írjátok ki CD-RW korongra, és nézzétek meg asztali lejátszóban, melyik lett a legjobb. Legközelebb innen folytatjuk, de már PAL rendszerben. Várom a leveleket! **PPÉter**



# HARDVER FÓRUM

**Biztosan sokan emlékeznek még a Pentium III-as idők tuningbajnokára, az elpusztíthatatlan és közkedvelt Abit BH6-os alaplagra. A mai napig hibátlanul működnek, persze az idő alaposan eljárt fölöttük. Az Abit is így gondolhatta, mert a napokban a piacra került az utód, az unoka, az Abit BH7. Úgy hirdetik, mint minden tuning-alaplapok atyját. Nézzük meg, igazat mondanak-e? Mielőtt valaki a cikk végére lapozva keresné erre a kérdésre a választ, elmondom előre: igazat. Lássuk tehát a medvét, azaz a BH7-et.**



Abit BH7

Az alaplap elrendezésén tulajdonképpen minden a megszokott, az ATX csatlakozó jó helyre került – csakhogy ezt is megértük. Az élénk marhahússzín ezzel szemben furcsa. A 12 V-os kiegészítő csatlakozó helye a prociól kis-kissé balra, és fenn található, ezt mondjuk, el lehetett volna máshol is helyezni, de nagy gubancot itt sem okoz. Érdekesebb a zöld színű, fedettségű IDE-csatlakozók. 1 AGP 5 PCI sín, 3 memóriafoglalat, eddig megszokott minden. A szokotlan a Serial ATA csatlakozó, amelynek nagy jelentőségét nem látom, mert egyrészt ilyen winchesterek még nincsenek a piacon, másrészt ennek a bioszban történő engedélyezésével a második IDE-portra csatlakoztatható merevlemezek száma eggyel lecsökken. Viszont kapunk egy szép kis Serial ATA kábelt, amelyet kedvünk szerint nézgethetünk. Az alaplap tartalmaz egy 6 csatornás Realtek ALC 650-es hangkártyát 2 db optikai ki-bemenettel, egy 10/100-as, szintén Realtek hálókártyát, és egy csomó USB 2.0 csatlakozót is. Eddig tényleg semmi különös, igaz? Most pedig nézzük, mitől lesz ez minden tuningalaplapok atyja. Az Abt az elsők között hozta ki a különféle i845 chipsetes alaplapjait, emlékezzünk a BD7-II-re, a még mindig kapható BE7 sorozatra. Feltehetően levonták a megfelelő következtetéseket, és a begyűjtött tapasztalatok alapján úgrasztották neki a mémórkókat a BH7 tervezésének. A legfontosabb újítás a négyfázisú alaplapú tápátlabilizátor. Hogy ez mit is jelent? A processzor stabil működése szempontjából a legfontosabb a megbízható, állandó, nem ingadozó core-feszültség. A core-feszültség - főleg tuningalapsorok - igen nagy terhelésnek van kitéve. Ebben az alaplapban a core-feszültséget négy párhuzamosan kapcsolt áramkör állítja elő. Beláthatjuk, hogy a terhelés így jobban eloszlik, a beállított core-feszültség pontosabban tartható. Menjünk tovább. A processzor órajele 100–250 MHz-ig 1 MHz-es

lépésekben állítható. Ez már ígér valamit a jövőre nézve is. Hogy mit? Azt, hogy gond nélkül támogatni fogja a 800 MHz órajelű processzorokat is, sőt, még tuningra is lesz lehetőség. Melyedjünk el tovább a SoftMenuben. A PCI órajel a már megszokott módon beállítható az órajel 1/3, 1/4, 1/5, 1/6 arányában, és természetesen lehetőség van a fix 44, 37, vagy 33 MHz-re is. A memória aszinkron hajtása szintén lehetséges, a beállított órajeltől függően 3:4, illetve 4:5 arányban. Most pedig nézzük a feszültségeket. A core-feszültség igen brutális-módon +5 és +30% között állítható. A memória feszültsége 2,55–3,05V-ig, az AGP feszültség pedig 1,5–1,6V-ig állítható. A pontos értékekre kitérnek később. A következő érdekesség a biosz PCHHealth menüpontja. Itt a jól ismert CPU, illetve System Temperature mellett felbukkan egy harmadik, PWM nevezetű hőmérséklet is, ez pedig az alaplap feszültség szabályozó hőmérsékletének monitorozása. A processzorventilátor fordulatszámának beállítására szolgál a SmartFan menüpont, amelynek segítségével a fordulatszámot a névleges érték 70/80/90 százalékaúra lehet beállítani. A fordulatszám-csökkentés addig érvényes, amíg a processzor hőmérséklete el nem éri az általunk beállított CPU Warning Temperature-t. Amennyiben a processzor ezt a hőmérsékletet eléri, a ventilátor azonnal teljes sebességre kapcsol. A változtatás a gép újraindítása után azonnal életbe lép. Ha már itt tartunk: a biosz megkönnyíti a bioszfritts menetet is. Készenlünk kell egy kislöppyt, rajta az awdfish programmal, és a belüli kívánt új biosz-fájllal, ennek a kiterjesztése legyen bin. Indításkor az Alt + F2 kombinációt megnyomva beolvassa a kislöppyn található fájlokat, és automatikusan frissíti a bioszt, nem kell bootlemez. Mivel az Abit alaplapok nem voltak valami híresek a pontos feszültségekről – általában a beállítottól kevesebbet adtak –, megmértem, hogy a BH7 ebből a szempontból hogyan teljesít.

A core-feszültség alakulása. Első oszlop a bioszban beállított, a második a biosz hardware-monitora által mutatott, a harmadik a digitális multiméterrel mért, a negyedik pedig az 1,525 V névleges feszültséggől százalékszámítással kiszámított feszültség.

## Memóriefeszültség:

Beállított:	Biosz által mutatott:	Mért:
2,55 V	2,49 V	2,55 V
2,65 V	2,60 V	2,65 V
2,75 V	2,70 V	2,75 V
2,85 V	2,80 V	2,85 V
2,95 V	2,90 V	2,95 V
3,05 V	3,00 V	3,05 V

## AGP-feszültség:

Beállított:	Biosz által mutatott:	Mért:
1,50 V	1,50 V	1,50 V
1,60 V	1,60 V	1,60 V

A BH7 a feszültségek szempontjából is jól vizsgázott. A C1 steppingben Pentium 4 esetében a névleges core-feszültség 1,525 V, ehhez képest a feszültségskála alján a BH7 kissé „késik”, a felsőbb régiókban kissé „siet”. Az eltérések elhanyagolhatók, ha mondjuk a TH7-II egyes példányaihoz hasonlítjuk, amelyekben a beállított 1,50 V a valóságban 1,35-ként jelent meg.

A memória, illetve az AGP feszültség teljesen korrekt. Vessünk most néhány pillantást a három memóriafoglalatra is. Az alaplap a saját kézikönyve szerint maximum 2GB memóriát fogad, vagy 3 db 266-os, vagy 2 db 333-as modul támogatásával. Noha egy szó sem esik róla – hivatalos támogatás hiányában persze –, a BH7 szépen elbálgaz 2 db 400-as modulal is. Egyébként mi értelme lenne a 250 MHz-ig állítható órajelnek? Az alaplap tuningképessége, stabilitása kiváló. Egy C1 stepping 2,0 Pentium 4-et sikerült 175 MHz-en elindítani, nem is eszemem magas core-feszültséggel. Már sokszor elmondtam, de elmondom mégint: senki ne kíséreltezen 1,65, maximum 1,70 V feletti core-feszültséggel, ha csak nem akarja kedvenc processzorát az örök vadászmezőkre küldeni. Most pedig ugorjunk neki a tuningnak. Az áldozat egy egész jól sikerült, C1-es 2,0 GHz-es Pentium 4. Indítsuk a tesztet: proci alaplapba be, Spire cooler fel, 400 W táp, Asus VB420 kártya be, 2x256 MB Kingston 333-as DDR, hadd menjen. Megyeget is szé-

## Core-feszültség:

Beállított:	Biosz által mutatott:	Mért:	Elvi feszültség:
0%	1,45 V	1,50 V	1,525 V
5%	1,53 V	1,58 V	1,600 V
10%	1,58 V	1,65 V	1,677 V
15%	1,69 V	1,74 V	1,753 V
20%	1,76 V	1,81 V	1,83 V
25%	1,82 V	1,87 V	1,906 V
30%	1,92 V	1,97 V	1,982 V



pen. Írogatom befele az órajelet a bioszba – a SoftMenu III-ban a kívánt órajelet be lehet állítani, és nézegetem, mi az, amin a processzor még elindul. 160/163/166/168/170/172... Százhetvenkettő, azaz 3404 MHz-en már nem indult el. Nosza, adjunk neki – csak próbára, egy-két percet! – 1,70 V-ot. 172/173/174/175... 3500 MHz egy 2 gigás prociól nagyon tisztességes teljesítmény. Na de ez csak az elindulás, de min lesz stabil? Legelőször elmondom, szentem mi a stabil. Stablinak nevezhető az a processzor, amelyiken a Prime95 leg-abb 4 órát megy, amelyik real-time hiba nélkül bedzöglik, és DnX-be tömörít egy 3 órás VHS felvételt, amelyiken hiba nélkül, legalább 3 órán keresztül looptan lefut a 3Dmark 2001. Ez a processzor már valóban stablinak mondható. Nos, tehát a szóban forgó egyed 1,65 V mellett eleget tett az előbb említett stabilitási kritériumoknak 165 MHz-en, ami kerekén 3500 MHz-et jelent. Persze a leányzó fekvése nem ennyire szép álm. A tesztesek asztalon történt, a proci az egész szoba levegőjét melegítette, és a Spire EasyStream coolerrel még így is elérte az 56 fokot. Zárt házban ehhez egész nyugodtan hozzá lehet adni még bő 15 fokot. Ide kibábk hűtés kell, mégpedig olyan, amilyen a gyártó is bátran ajánl 3+ GHz-re is. És most jön a képhe a Zalman CNPS7000-Cu cooler. A Zalman név szentem nem cseng ismeretlenül, esett már szó a cég által tervezett és kivitelezett kiváló minőségű, és nem utolsósorban igen halk hűtésekről. A 7000-Cu egy 92 mm átmérőjű ventilátorral szerelt, rézből készült cooler, folyamatosan szabályozható ventilátor-fordulatszámmal, kimondottan magas órajelel Pentium 4 procihoz. Az általam mért legalacsonyabb fordulatszám 1350/perc, ekkor az zaj 20 dB, a legmagasabb fordulatszám 2200/perc, 25 dB zaja. A tekintélyes méretű és tömegű – 0,77 kg – cooler kifüggesztésű a dobozban.

A legalacsonyabb fordulatszámra járatos ventilátorral a proci hőmérséklete azonnal lezuhan üresjáratban 35 fokra, teljes terhelés mellett sem haladta meg az 54 fokot. Mondjuk, ez a cooler akkora, hogy a rézborda majdnem eléri a vga-vezérőt. De hogy visszatérjek a BH7-re: kiváló, igen stabil szerkezet, nálam a kimondottan aján-

lott kategóriába tartozik. A Zalman hűtés úgyszintén, bár ennek a jó teljesítménynek kemény, forintban mérhető ára is van. Cserébe viszont nem mindennapi küllemű és teljesítményű coolerhez jutunk.

A következő ajánlott újdonság a Maxtor DiamondMax Plus 9 winchestercsalád. A merevlemez-gyártás lassan tényleg kétpólusúvá válik. Az IBM eladta merevlemez-gyártó részlegét a Hitachinak, a Maxtor felvásárolta a Quantumot. A magyar nagykereskedelmi cégek statisztikái alapján ez a magyar piac két legnépszerűbb gyártója. A piac másik két szereplője a Seagate és a Western Digital, magyarországi forgalmuk egyelőre jóval elmarad a két másik gyártóé mögött.

A Maxtor utolsó – igen jó – sorozata a D740X volt, amelyről nem is titkolják, hogy Quantum lett volna, ha nem történik meg a cégfelvásárlás. Miután a Maxtor a Quantummal a fejlesztőgárdá-jó részét is megvásárolta, ideje volt valami tényleg újat a piacra dobni. Az új család teljesen hangtalan folyadékcápagyas motorral és 8 MB pufferrel érkezett meg.

Felület:	80 GB	120 GB	160 GB	200 GB
<b>ATA-133</b>				
<b>9MB:</b>	6Y0B0P0	6Y0I20P0	6Y0I50P0	6Y0200P0
<b>SATA150</b>				
<b>9MB:</b>	6Y0B0M0	6Y0I20M0	6Y0I60M0	6Y0200M0

Mint látható, a család készült ATA-133, illetve Senal ATA-150 kivitelben is, a számok egyben az elvi átviteli maximumot is megadják megabájt per másodpercben. A Senal ATA vezérlő egyelőre nagyon kevés alapon található meg, bár erre az esztendőre igényt ennek az átviteli rendszernek az áttörését. Előnye az ATA-133-nál valamivel magasabb átviteli sebesség – a jövőben a SATA winchesterek elérhetik majd a 600 MB/sec átviteli sebességet is -, a jövő egyszerűbb használat – a SATA egy, a telefonhuzalhoz hasonló vékonyka kábelt igényel a tápon kívül –, valamint el lehet felejteni a master-slave vacakolást is. Kapható SATA vezérlőkártya is, de enél mindenkit lebeszélék. Miután a jelenlegi ATA, III. SATA winchesterek a csatlakozófelület kivételével hardveresen teljesen egyformák, nem érdemes görcsölni. Majd ha kijönnek a valóban sokkal gyorsabb SATA winchesterek, akkor megvárjuk. No de térjünk vissza a Maxtorokhoz. A típusjelzések elárulnak mindent, azonban vásárláskor érdemes figyelni, mert ennek a családnak kapható egy olcsóbb, 2 MB pufferrel szerelt változata is, amelyen az utolsó előtti betű L.

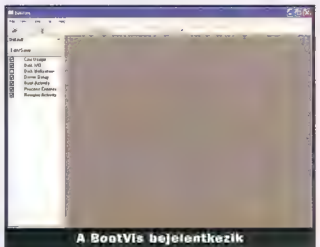
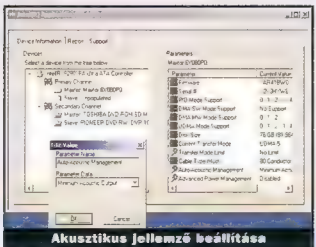
A folyadékcápagyas motor miatt a lemezforgatás teljesen hangtalan. Kizárólag a fejlejtetés hallható, de ez sem zavaró mértékű. Ha valaki mégis teljesen halk winchestert szeretne, annak itt a megoldás: az Intel chipsetes alaplapokhoz telepített Intel Application Accelerator programmal tetszés szerint állíthatjuk „on-the-fly” a Maxtor DiamondMax Plus 9 winchesterek akusztikus jellemzőit.

Ha a Minimum Acoustic Outputot választjuk, akkor a winchester egy cseppet lassabb lesz, viszont tökéletesen csendes.

Végül nézzük a jellemzőket:

Maxtor DiamondMax Plus 9 fordulatszám: 7200/perc, 2 vagy 8 MB buffer, ATA-133 vagy SATA 150 felület, rázkódás elleni-, és adatvédelem, átlagos elérési idő: < 9,4 ms, áramfelvétel: átlagosan 5 V/750 mA, 12 V/500 mA. Ajánlott kategória.

Ne mőljön el cikk anélkül, hogy az XP-t ne piszkaljuk egy kicsit. Mindenki szereti, ha a gépe gyorsan indul, és az oprendszert minél gyorsabban betöltődik. A Microsoft jelentős lépéseket tett ebben az irányban, amikor kiadta a BootVis nevezetű programcskát, amelyik az XP betöltődési idejét hivatott optimalizálni. A program működése teljesen automatikus. Megvizsgálja a boot során betöltődő rendszerrájlokat, drivereket, ugyanis az XP képes egy időben több rendszerrájlt, illetve meghajtóprogramot betölteni, nem ragaszkodik az egymásutánisághoz. Ezzel az indulási idő jelentősen lerövidülhet. A Bootvis indítás előtt zárjuk be minden éppen futó programot. Indítsuk el a BootVis-t, válasszuk a menüből a „File – New – Next Boot + Driver Trace” menüpontot. Az ablakban hagyjunk mindent alapértelmezésen, nyomjunk meg az OK gombot, és várjunk türelmesen. Ne nyúljunk semmire, a gép magától újraindul, és a Bootvis elemzi a boot során tapasztaltakat. Amikor a program ismét betöltődik, nézegethetjük a szép grafikonokat, de sokat ezzel ne vacakoljunk, inkább válasszuk a „Trace – Optimize System” menüpontot. A gép ismét újraindul, az oprendszert betöltődése után a Bootvis a megfelelő sorrendbe fogja rendezni a betöltendő dolgokat, ez is nagyon időigényes dolog. E megoldás révén 15-30 százalékkal rövidebb betöltődési idő is elérhető. A program letölthető innen: [web.matatnet.hu/oldman1/bootvistool.exe](http://web.matatnet.hu/oldman1/bootvistool.exe). Az önkicsomagoló exe indítása után megkapjuk a Bootvis programot. ■ **OLD MAN**



Csőközön. Ez itt az Mármint a levrov. Gyors lesznek, és kíméletlen, legalábbis ami a bevezető kitérőre illeti, a múltkor ugyanis kicsit hosszú volt, bocsi, viszont majd most meg nem lesz az. Már csak azért is, mert alapvetően ebben az univerzumban ugyebár minden az egyensúlyi helyzet fenntartására, de legalábbis ahhoz igyekszik közelíteni, és mi vagyunk én, hogy megsegjünk ezeket az alapvetéseket. Ennyit tehát a bevezetőről. Viszont. Van két dolog, amit feltétlenül el kell mondanom, ebből egyik a tábor téma amivel már most zaklattok, pedig hol van az még. Nos, hűlyégek és urak, lehet szépen készülni a táborozásra. Bővebbet most még nem mondhatok, csak annyit, hogy idén nem csak az előző évek alatt megszokott punnyadás és non-stop hálozati overkill lesz a buli tárgya, hanem egészen exkluzív mindenféle vár rátkok. Szóval már lehet is előjelentekezni, meg elkezdni a felkészülést. Futódzés, edzőterem, kocsmák, lyesmik. Majd erre a témára alkalomadtán még visszatérünk. A második fontosság, amit még a stábj előtt meg kell említenem, hogy Pötör nyomatékkal megkért, feltétlenül említsem meg a levrovban, hogy ő is hűlye. Nem pont teljesen így, de a lényeg ez. Elmondom azért a konkrét okot is, mely nem más, mint az, hogy PK néhány, az ő munkásságának részét képező mondatfosztyán fedezték fel a levrovban, ami igaz is, lévén PK hűlyesége valamilyen szinten a Gamer kollektív hűlyeségének részét képezi, ami alól nincs kivétel, nincs menekvés, bizony. Aki volt már ezzel az időtálló beszérvára, az tudja, hogy hűlyeségi dízle/perc aránya kíméletlenül magas, sokszor az egészségügyi határt sőrölja, és kíméletlenül nehéz megoldani, hogy akár fél percbe is csöndben maradjon. De ezzel a horrorral nem is terhelnék tovább titeket, Jőjjön, aminek jónak kell, és különben is a bevezető, mint említettem, ma egészen rövid, megakadályozgat az univerzum megbillenését.

**HELVREIGAZÍTÁS.** Az előző levrovban az a kijelentés hangzott el tőlem Broáf Sándor laptervező kislaprosról, hogy alkohollista. Bőzölőltűvel a kezében barátságosan felkért, hogy Jelezzem, az a valóságban semmilyen módon nem felel meg, minden ilyen tárgyú kijelentés nélkülözi a valóság bármilyen alapját, és amikor őt valaha bárki olyan állapotban láthattam, úgy nézett ki, mintha, az nem igaz, sőt dehogy, mert csak szinészi és illuziózista képességeivel kápráztatta el a nagyerődem közönségét. (Na persze - a Korr.) Ki kell tehát jelenteni, hogy Broáf Sándor nem alkohollista. Pedig de. (Láttatok volna Miskóc-Tapocán, ... tavaly, vagy 1968-ban, Postás-üdüli, Csopak ... - a Törd.)

**HÉRDÉSCSOMAG MERT AZ OLVAN JÓ.** Ő, heilo. Tudod, valami egy pár kérdés-kérdés hozd Brax. Tudod, az első (hogy írjam szépen?) a MI a fészért írtál ilyen hosszú bevezetőt a Gamerr Levrovjába? Másik: Mi a bajod a Törd-el? Harkm (Törd itt nem javít): Miért beszélsz sok embert csünyán? Hm, ba.meg? Negyik: Miért, kérdem én, miért baj az, ha a lányok játszanak, mondjuk még nem láttam ilyen normális csajtj! Na, akkor Cság! **MI PRÉD** (alapban egy r-el) U! : Betenni engem a köv. levbe, mert ideges típus vagyok, és elfogyasztom a sörötököt!?! Ez nem vicc!

**De vicc.** A mi sörölnék, már ha lehet itt ugyan a MI kifejezést alkalmazni, na szóval a mi sörölnék a Satyí és a Törd. nagyon

gyorsan felszívja, szóval te ide hiába jössz ilyenell fenyegetőzni, mert jól kineveltek. Ebben már majdnem benne is van a válaszom, hogy mi bajon a Törd-del, tehát a kettes kérdés kilőve, mert ugyan még hosszasan sorolhatnám, de mással is szeretnék még ma a levrovban foglalkozni. Mert akkor meg az lesz a bajotok, hogy miért írok erről olyan sokat. Az előző bevezetőt hirtelen felindulásból elküvetett felindulásból követtem el, magam sem értem, miért, egyszerűen csak úgy. De most helyrehoztam a hibát, nagyon ügyes gyerek vagyok. A harmadik kérdésre a válaszom az, hogy azért beszélnek az emberek úgy, ahogy, mert nem élnék egy Korr. típusú inkvizitor barátságos közelségében. Utolsó kérdésed a válasz egyértelmű, egyáltalán nem baj, ha a csajok is játszanak, sőt, mi több, tők jó. Sokan vannak ám, azért, mert te egyet sem ismersz, attól még vannak, nem is kevesen. Ez itt ugyan még nem a levrov vége, de azért mondjuk csak ki, éjlenek a csajok. Jah, ha véletlenül mégis összefutnál egy ilyen csajjal, akkor azólok már most jó előre, hogy még legalább egy PC-t szerezz be, mert ha lenyúlják a gépedet, akkor szinte lehetetlen visszaszerzőlni tőlük. Én azóltam! :) (Ja, és az még csak a kezdet! A pénzről és a kocsmázásról időről már nem is beszélek :) - a Törd.)

**HÉRDÉSCSOMAG MEGINT, MERT MEG MINDIG JÓ.** Hi Braz! Lenne néhány kérdésem:

- 1.: Asszem, a februári gondolatébresztőben azt írtátok, hogy a Gamerújságíróhoz egyebek mellett szükségese a magyar helyesírással jó kapcsolatot fenntartani. De akkor mi KÖRR dolga a szerkesztőben?
- 2.: Ahelyett hogy ilyen GAGYI teljes játékokat mellékelnétek a számban, amelyek néha a több CD-jük miatt elveszik a helyet a demókól, a rovatokból, tehettéknek az újsághoz kötdő játékokat: plő: amikor írtatok a NOLF2-ről lehetett volna a teljes játék a NOLF satóbbisatőbbisatőbbi.
- 3.: Otthonra lehet, hogy bekötjük az ádesést. A kérdés az lenne, hogy 384 vagy 512k-s legyen, ha akarok a neten Battlefieldezni, Generalisoz?
- 4.: A Vice Citynek lesz-e mód módja? **MARK LAR**

**1. A Korr.** a magyar helyesírás nagykövete, a kegyetlen inkvizitor, és egyebek mellett ronda is. Azért tartjuk, amiért általában az emberek mindenféle házi kedvencet szoktak, tehát mert olyan szeretőre méltó, kedves és sokba kerül. Néha azért van neki haszna, ugyanis pont azt csinálja, ami a neve, Korr.-aktúráz, helyesírási hibákat tartol le, és írt ki tövestül, valamint mondathelességű reviziót tart a cikkekbek, amiktől számos esetben azt lehet hinni, hogy a cikkrő Korr., és nem tudja mit ír, pedig csak a Korr. Jól megmagyarázta a mondatot. Persze az utóbbi szokott néha jól sikerülni. Néha. (Rövidebben: a Korr. a véletlenül, és nem a tudatlanság, tanulatlanság miatt keletkezett helyesírási hibákat javítja. Meg néha a nyelvhiányosság is, ha már nagyon fáj neki, de ez igen keveset úgy, mivel arra is ügyelnie kell(enne), hogy ne másszon bele túlságosan a 2. cikkrő lelki-világába - a Korr.)

**2. A teljesjáték-téma,** az nem úgy meg ám, hogy kapjuk magunkat, és hogy még többök-jük az újságunk, amit éppen gondolkul. A kládok által összeállított kis csomagokból lehet válogatni, és ezek mehetnek mellékeltek. A kőr megfellehetően korlátozott, igyekszünk a legjobbakat megszerezni, de hát ad 1, nem mindig sikerül, ad 2, az ezek

a legjobbak, képzetheted, milyenek vannak még.

**3. Tökéletesen,** teljesen mindegy, de alapigazság az, hogy az Internet-elérés sebessége sosem lehet elég, tehát minél gyorsabb, annál jobb. Persze, van itt egy kis árnyaság is, de hát apróságok nem érdekesek bígyni, ugyan már, a pénz, az a legkevesebb... (Na ja - a Korr.) (Ha nyomod a BF42-t keress meg, oszt megöltek jól (Iaza/HU) - a Törd.)

**4. Mittdóm.** Lehet. Mindent el tudok képzeln. Ahogyan nem kizárható az, hogy a Törd. biológial értelemben besorolható az emberi fajba, pont ugyanúgy lehet akármilyen akármikor akármilyen verője. Értik, ugye? (He? - a Törd.)

**HÜLVESÉGI HVÖCIENS.** (a gyengébbek kedvéért: hányados, nem mintha így lenne értelme - a Korr.) Hi Braz!!! HiHiHiHi. Miért vagy ilyen hűlye? Talán azért, mert a Törd. is az. Mert ha nem, akkor csak simán hűlye a Braz? **DEALIS**

Szerintem én egyáltalán nem vagyok hűlye. Csak kicsit, de annyira mindenki, vagy legalábbis majdnem. A Törd., az hűlye. Nem kicsit. És ő nem is szép. Én még szép is vagyok. Mondjuk, szép nem annyira, mint amennyire nem hűlye, de azért eléggé, ebből következik, hogy nem hűlye nagyon kevéssé vagyok, mert ha nem lennék ennyire szép, akkor sokkal alacsonyabban lennék nem hűlye, mint a képlethöz adódik. A Törd. meg nem szép, sőt marha ronda, és vizet is iszik, és hűlye jól, meg vizet is iszik, én meg nem, mert én okos vagyok inkább, mint hűlye, és aki nem ért ezzel egyet, annak beverem az orrát. Nem nagyon, mert csak a hűlyék agresszívek, én meg nem nagyon vagyok az, és így csak kicsit verem be az orrokat, jól. De nem nagyon, nem annyira nagyon, szóval ergo egy a lényeg, a Törd., az hűlye. Ja, a PPéter is, azt írtam a bevezetőben, de nem különösen lóg ki ebből a sorból a Korr. sem, Satyészról nem is beszélek, és akkor még tömött sorokban jön itt mindenki. Igen, most, hogy végignézem, jól láthatóan mindenki hűlye, csak én nem, mert én repülőgép vagyok tihatali izesítésel. (ÉN KÉREK ELNÉZEST - a Törd.)

**BOLONDOMHÁZA - MIÉRT?** Én ritkán szoktam írni, de most megteszem. A Gamer 4. számáról van szó. Pontosabban a levrovról, még pontosabban a Bolondokháza néven futó baromságokról. Szeretném megkérdezni: Jó néked, ha ilyen baromságokkal tömőd a Gamert? Ha igen, akkor nem szótlan, de ha nem, akkor olvass végre... Szerintem a „rakjabealelvrovbrazmeritartamegyort” típusú leveleket berakni az újságba semmi értelme. Szóval csak azt akarom írni, hogy elkésztő volt azt látni, hogy az értelmes levelek helyett ilyen szemeteket raksz be. Írtad ugyan, hogy nem lesz több, de akkor is neel OK! Ez az újság jó satóbbi... Üdvözlétek! **FAZSAMAN (Mónai Zs.)**

Egyértelműen kijelenthetem nektek, nem életem célja mindenféle ökörségekkel telitőnni a levrovot. Csakhogy, és de. Az ilyen jellegű levelekkel együtt kell élni, jön belőle jócskán, és nincs is nagy baj ezekkel, hiszen nagy részük igazából az írója jókedvéből eredően keletkezik, és csak elenyésző mennyiség az, ami az egy igazi sötétségéből tör elő. És akkor igenis örülök, hogy van kedvetek bohóckodni, és azt velem, valóban is megosztjátok, mert az jó, komolyan mondom, megosztjátok, mert ebből is azt éreztük, hogy fontosak vagyunk nektek, jó, amit csinálunk, érdekel titeket, ilyesmik.



Aziban néha elérkezik az a pont amikor szólni kell, hogy kicsi gyerekek, az így már nem feltétlenül lesz jó, nem-e lehetne-e kicsit-e normálisabban-e nyomni-e a bulit. Persze, lehet ezt direktben is mondani, tapasztalatom szerint tökéletesen haszontalan megoldás, meg lehet néha-néha tükröt tartani, hogy nézettek csak kis egyorrmű, ezek itt ti vagytok, hogy tetszik? Ez jobban beválik, és tényleg kevesebb érdeketet baromság jön egy ideig. Aztán majd megint jön egyre több és több, de hát ez már csak ilyen, ezt nem lehet megváltoztatni, nem is biztos, hogy kellene. Szóval így megy ez. Az igazsághoz hozzá tartozik, hogy nagyon sokan vannak, akik az ilyen levorot is, vagy csak az ilyen szeretik. Nyilván van olyan is, akinek ez nem jön be, ezen sincs mit csodálkozni. Sokan vagyunk sokféleké, ki-zárt, hogy akárcsak egyszer tudjak olyan levorot csinálni, amelyik mindenkinek tetszik. Összintén megmondva nem is célom. Mint ahogyan az sem, hogy nagyjából mind egy kapufára illő szabvány-izé lehetne, bár a téma jellegéből adódóan nagyon eltérő és mindig más szerkesztési rovatot sem lehet csinálni. Egy kicsit mindig más, egy kicsit mindig hasonló, kicsit mindig benne van az aktuális hangulat, kicsit mindig más a beérkező levelek milyenségéből kifolyólag, egy szóval összefoglalva: levor. Összességében azért úgy tűnik, a nagy többség mégiscsak meg tudja emészteni. :)

**IGAZI MERTISZTELGETÉS.** Csá! Csak úgy frok, mert... jó dolog elvinni a Levrotot az újság megvételé után! **CP**

**Nekem is jó ilyeneket olvasni, komolyan mondom, most mindenféle hülyeskedés nélkül, hogy ilyen olvasni mindig megtisztelő. Ez ugyan most nekem jött, de más is kap ilyeneket a szerkesztőségben, szerencsére nem is ritkán. Nagyon szépen köszönjük, igyekszünk továbbra is megoldozni az ellmeréseitekről. Köszököszökösi.**

**PÉLDÁK** ÁÁÁÁ, MI NEM LESZ A LEVROYBAN.  
Mit tettem, mit tettem, mit tettem? Szörnyűűűű.  
**THOREUSZ**  
Megmondom én neked, a küldés nyomó-  
gombra kattintottál a törés helyett, és  
ezért aztán jól eljött hozzám ez a levél. Leg-  
közelebb úgy a kezdere csapok, hogy csak  
na, ejnye. Mindenkinek okulás! Ilyen leve-  
let hiába is küldtök, nem kerül a levrovba,  
ez sincs itt, és több ilyen sem lesz, uff.

**HZ ÜSÖRÖG** RR. Szreva! Sokakot! hallottam, hogy a Gámer Gammar 1645 Ft-os ár drága. Azért írok, hogy ezt a hülyeséget elosszámom. Először is: Az újság már magában megérte vagy egy ezrest. Másodszor: a teljes játék mégér mindennapi 1990 Ft-ot (vagy többet). Sőt, van, hogy több teljes játék van az újsághoz. Na meg harmadszor a CD-méleket. Ezen annyit hasznos program van, hogy nem győzőm felfelepitni azokat. Na és a demók, a rengeteg rovat, nagyon jó animációk és elengedhetetlen javítások. A mai számítástechnikai újságoktól manapság mit lehet várni? Hát ezt. Elfizetve meg az újság darabja csak 1150Ft. Ez úton szölköt fel mindenkit: VEGYÉTEK A GAMERT!!! ■ SZKLO TAMÁS

**Ehhez most kellene egyáltalán bármit is hozzátennem?** ■ Benne van minden, amit csak lehet, talán csak annyit mondanék, hogy **figyeltétek csak az előfizetési árat** Jobban, ha esetleg eddig elkerülté volna a **figyeltéteket**. Tudom én, és teljesen meg is értem, hogy ezszereze, akár csak 6 hav

újás árát elfizetni előre relatíve nem kevés pénz, és sajnos sokan nem engedhetik meg maguknak, de a jelenlegi kedvezményük úgy gondolom, nagyon jelentős, és komoly megtakarítás érhető el vele, érdemes rajta elgondolkozni mindenkinek. *(En meg csak annyit tennék hozzá mindehhez, hogy az állítás már csak azért is téves, mert valaminek az ára lehet magas, alacsony, horrorilis, potom, nettó, bruttó stb., de drága, az nem, merthogy a drágaság, vagy olcsóság, az magára a valaire vonatkozik. Ez nem az áraké. - a korrl.)*

**E HAVI BÖLCSESSÉGÜNK.** Csá! Van, aki gyérnek tart mást, amikor ő a gyér! ■ **BOLVÁRI BALÁZS**  
**Bizony, bizony.**

HÉRESZTELŐ. Hi Brazil Elettető csapást mértek rád <<NAGYON GONOSZ VIGYOR>> Szerinted melyik a legjobb név? TPSGamer; tpsgamer; TPSGmEr; TPSGaMeR; Tpsgamer; TPSGamer; T.P.S.G.A.M.E.R; T.P.S.g.A.m.e.R; T.p.S.g.A.m.e.R; T.p.S.G.A.m.e.R; T.P.S.G.A.m.e.R; T.P.S.G.A.M.E.R; T.p.S.g.A.m.e.R; T.P.S.G.A.M.E.R; T.P.S.G.A.m.e.R; T.p.S.g.A.m.e.R; T p s g a m e r; ... Vagy mennyekbe át más témához? RTSGamer; FPSGamer; RPGGamer; Bár az utolsót utolom... Kérek választ!!! PIEaSe!!! ■ TPSGamer


**NYUGVÁZTÁR!** Széva Brazí Casz azért örök, hogy elmeséljem: közlekedési balesetet okoztam, amíg a Páneret olvastuk az úton átkelve. Jövére újrunk: ■ **FIGYELT UJ!** Eddig azt írtad, hogy háziasok, mert az újság 148 oldalas lett. Most, hogy újra 432 oldalas, fogyni kell? UJ2.: Ha nem raksz be, klónozom a Tórád és a Kortt. UJ3.: Jó volt a június-újság, csak így tovább!

**Vazz, olyat benyomok az orrotokba, ha nem vizgátok magatokat, meg másokra, hogy öröm lesz nézni, ahogy szögge ütődöl.** Ennyire igazán nem kell gamterfűgőnek lenni, annyl belefér, hogy közlekedés közben ne olvassátok az újságot... Visszent jó hir, fogyni természetesen nem kell, az oldalaszámok ehhez a dolgozhz szerencsére semmi közük, sőt a kevesebb oldalaszám segít a házban, hiszen a kevesebb lapozással kevesebb mozgást kell végeznetek, ergo ha kisavival le, de jobban tudtok híznl.: Azon meg keményen gondolkodom, mi lesz, ha a lap ismét 148 oldalas lesz, nem szeretném, ha túlságosan megerőltetnétek magatokat, talán az lesz a legjobb, ha megakadályozom az oldalaszámövést.

RETRO. Cs Bizarr fejze!!! Mikor megvettem a Garmot, és szépen, nyugodtan végiglapoztam, még nem sejtettem, hogy mit találak benne!! Rendszerint folytattam az újságolvasást (Lévvő végigolvasása), de már megakadt a szemem egy Retro kuckón! A Retro végigolvasása után csak annyit tudtam mondani, hogy: király, nagyon fullos! Nézzük meg, hogy ki írta. Először nem hittem a szememnek, biztos nem látok jól. Elkezdem betűzni: B - R - A - Z - I - L. Hát ez biztos, hogy nem igaz, ez biztos, hogy valami tévedés. Kérlek BAZ(zzzzzz), nyugtass meg, hogy csak elírás. (De ha nem, az se baj, te is fejtődszbe :)

**Nem, sajnos nem tudlak megnyugtani.**  
Most már én is tudom, hogy komoly hiba volt a Retro kuckót saját névem elkövetni. Nem nagyon tűntet fel engem jó fényben, sőt, erősen rontja a rólam kialakult képet, hogy valami rendies cikket is elkövetek az újságban. Bocs, mondanám, hogy többet nem fog előfordulni, de az igazság az, hogy jó pár részes sorozata van tervezve, és e-lyleg nem is lesz vége akkor, amikor tül-  
tül

tottunk a régi gépeken... Persze, csak ha lesz rá érdeklődés. (Csak megjegyezném a Korr. érdemeit, ugyanis mint előrébb olvasható a munkaköri leírása, a Retro részt is erősen kellett stilszt..., izé \*almailag, átírnia: - a törd.)

Ámugy meg... a Kort, se a Tördöt ne piszkál, jók fény, ahogy vannak. (Piszkál) mást a szerkesztőségben, vagy még azokat se!!! Inkább brúli, hogy írnak a csajok, is leveleket. De biztos, hogy sok csaj olvassa a Gamert (Pl.: a tesóm), csak nem írnak levelet. Akik megunták az állandó piszkálást bill.-t ragaszt, és elkezdtek gépelni (Lehet, hogy a műkóróm majdnem eltörték, de megérte nekik [Asszem, ez egy kicsit erősebb kijelentés volt, nem mindenkiért értem]) : Az az igazság, hogy jobb, ha nem változol meg (Csak rosszabb lehetne)... A levél elküldte:  [Műve](#) [Beállítás](#)

Csak semmi panik. Tudod, ilyen idős korban, amikor már minden nap ajándék, az ember már nem nagyon alakul ét. Mi itt, a Tórd, a Korr. meg a Satyi is a VHB (Alkoholista Satyi barátom - alias Broáf - még nem \*\*VHB, majd csak 10 nap múlva. Bár mire olvassátok addigra már az lesz...) - a tórd.) társaság komoly tagjai vagyunk már egy ideje, és a tudomány mai állása szerint nagyon már nem is fogunk fiatalodni, szóval úgy tűnik, a nyugdíjg hátralevő 1-2 évben csinálnak nektek pár újsgát, utána meg a két elvégzett munka jutalmául elmegyünk pihenni valami kis nyugelmas tengerpartra. Vagy inkább a hegyekre, ott könnyebb hűsönn tartani a sört. (Te menj az Antarktiszra, messze is lesz, meg hűtő sem kell. - a tórd.) Persze ott is tovább fogom piszkálni ezeket az örülteket körülöttem, nehogy már így legyen nekik, és ha ők nem is mondják, de tudom, hogy e nélkül semmit sem érne a kis tyúxáros életük. Hát mit csináljak, na, ennyire szeretem őket. Ja, és persze mindannyian pusszantjuk az összes Gamer olvasó leányzóit.

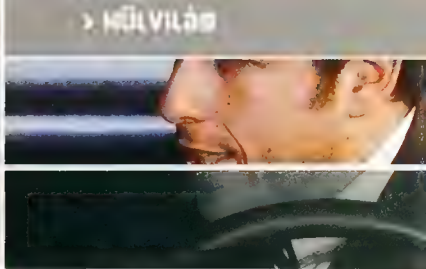
**ÉS VÉGÜL, TERMÉSZETESEN: ÉLJENEN A CSAJOK.** Hi Braz, ismét éni! A lap egyenesen kárhozó, de nyílegyenesen átnál! Sok mindent nem akaró kérdező, sem állítani, nem unánj magad az üres fecsegéseimtől, de nem baj, a lényeg, hogy éljenek az RTS-ek, de ami ennél is fontosabb, éljenek a csajok, akiknek eddig volt idejük szép nagyra hárni, de túlzásba ne vigyük, mert akkor nem néznék rájuk a fiúk, és akkor... na mindegy, remélem, beszél az abba az átkozott levelezési rovatba (Braz kedvéért levro), nem különben kinyírlak, nem tudom, hogyan, de kinyírlak. Csá! ■

**EZT A MARTIN**  
 Azt a kinyírást ténát azt hiszem, kihagyám,  
 állítólag káros az egészségre. Persze, azt  
 mondják, az elhízás is, de szerintem a kó-  
 ros soványsg, az sokkal rosszabb. Na jó,  
 azért elhízni senkinek sem kell, a lányok-  
 nak meg főleg nem, ők lelkileg sokszor ne-  
 hezen viselnek. De ha nem hallgattok, min-  
 denki csinálja azt, ami neki jó, ha azzal nem  
 bán mást. Maradjunk ennél, maradjunk  
 legyetek, csók. \*\*\* BRAZIL brazil@ipma.hu

\* **alma** - helyettesítő szó, melyet akkor alkalmazunk, ha számunkra (mások számára) értelmetlen, hosszú kifejezéseket akarunk mondani, ímly. (pl.: Brazil hipotalamusza = alma)

\* **VHB** - rövidítés. Jelentése olyan személy, aki a 30. életévét már betöltötte. (VHB - Vén Hulye Buzeráns).

\*\*\* **Brazília** - állatja. Szerencsére igen ritka, teljesen nem normális, alkoholizálásra alkalmas, nem csúnya, inkább nőt, leányt író állat. Általában azért kedvelik. (Vajon miért?)



Dave Buzzniket egy rosszul sikerült repülőutat követően arra idézik, hogy dühszabályozó tréningen vegyen részt az elméleti doktor, Buddy Rydell felügyelete alatt. Ha ez még nem lenne elég, Dave-re hamarosan napi 24 órányi megfigyelés vár, mely főképpen a felforgatja életét – főként, hogy orvosa véltékten nem teljesen normális.

A Lesz ez még így se! óta tudjuk, hogy Nicholson nem csak drámákban, de vígjátékokban is kiváló. Legfrissebb szerepében úgygyan vitán felül nagyszerű – talán túlsót – is az, mellette ugyanis Sandler legjobb esetében is csak másodhegedűs lehet. A genger forgatókönyvön és a hozzá nem érő rendezésen azonban még az ő talentuma sem képtelen segíteni: bár a K! nevel a végén? -nek tényleg vannak jó pillanatai, de bosszantó módon az alapszituációban rejlő nagyszerű lehetőségek javarészt kihasználatlanok maradnak. Peter Segal (Bolscekk követé- re 2.) inkább megelégszik a bevált Hollywoodi vígjáték-panelek véget nem érő változtatásával, hogy végül a mindvégig elhanyagolt szerelmi szálát előtérbe helyez-ze, zárás gyanúja a romantikus filmek összes kisjátékszűfola egybe, Kar érte.



**13. Ghyne Szinpad**

FLM

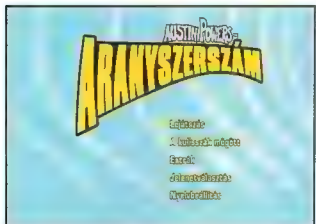


# AUSTIN POWERS: ARANYSZERSZÁM

**EREDETI CÍM:** AUSTIN POWERS IN GOLDMEMBER - AMERIKAI, 2002. **RENDEZTE:** JAY ROACH **ÍRTA:** MIKE MYERS, MICHAEL MCCOLLERS **SZEREPLŐK:** MIKE MYERS, BEYONCÉ KNOWLES, MICHAEL CAINE **FORMALMAZÓ:** WARNER HOME VIDEO MAGYARORSZÁG

**DVD SPECIFIKÁCIÓ:** HANG: ANGOL, MAGYAR, CSEH (5.1) **KÉP:** 16:9 (1.85:1) **FELIRAT:** MAGYAR, ANGOL, CSEH, SZLOVAK, SZLOVÉN, HORVÁT **EXTRÁK:** AUDIOKOMMENTÁR: A KULISSZÁR MÓDÓTT; KIMARADT JELLENETEK; AUSTIN POWERS VILÁGA; VIZUALIS EFFEKTUSOK; VIDEOKLIPK; MOZÉJZETESÉK

Amenka első számú James Bond-paródiája, Austin Powers visszatér! Ritkán fordul elő, hogy a folytatások egyre jobban és jobban sikerülnek, de Mike Myers kémsorozatának harmadik része jócskán felülmúlja az első kettőt - egyfelől az egyre fárasztóbb, de a jó ízű határain belül maradó humornak, másrészt pedig a nagyszerű szereposztásnak köszönhetően. A kiadvány egyetlen korongjára az étalon-értékű képmínőség, a remekül kevert angol és magyar 5.1-es hang mellé a Powers-rajongók legnagyobb öröme töménytelen mennyiségű feliratos extra is került, melyek



egy része a filmhez hasonlóan infantilisre sikeredett. Az audiokommentárban a rendező és az író-főszereplő számol be a mű készítésének folyamatáról, de ebbéli kíváncsiságunkat kielégítőندő további kisfilmhegyek várnak ránk (négy a főmenüből is elérhető „Kulisszák mögött” szekcióban, öt az „Austin Powers világá” című sző alatt). Ínyenceknek ajánljuk még a törtéti jeleneteket (opcionális kommentárral), négy videoklipet - köztük a főszereplő Beyoncé Knowles itthon is nagy sikert arató slágerével - és az öt mozielőzetet.

Az Aranyszerszám nem csak a hónap, hanem az év egyik legjobban sikerült DVD-je!

## IRIS

**EREDETI CÍM:** IRIS - AMERIKAI-ANGOL, 2001. **RENDEZTE:** RICHARD EYRE **ÍRTA:** RICHARD EYRE, CHARLES WOOD **SZEREPLŐK:** JUDI DENCH, JIM BROADBENT, KATE WINSLET, HUGH BONNEVILLE **FORMALMAZÓ:** SPI INTERNATIONAL MAGYARORSZÁG **DVD SPECIFIKÁCIÓ:** HANG: ANGOL (5.1), MAGYAR (2.0) **KÉP:** 16:9 (1.85:1) **FELIRAT:** MAGYAR, CSEH, SZLOVAK, SZLOVÉN, HORVÁT **EXTRÁK:** WERKFILM

Iris Murdoch, a nyíltan biszexuális író- és filozófusnő tabukat nem ismerő életvitelével gyakran képezte szöbészességét tárgyát. Richard Eyre alkotása mégsem ezek kiemelésére koncentrált, hanem kapcsolataira gyökereken ellentétet jellemző, irodalomkritikus férjével, John Bayley-vel, akivel szereimük egészen az asszony negyven évvel később bekövetkezett haláláig kitartott. A film műfaja (életrajzi dráma) ellenére ügyesen kikerüli, hogy a szokásos csapdába essen: a játékdol nem lépi túl a másfél órát, a karakterek pedig remekül kidolgozottak, így a figyelmünk egy perc erejéig sem lankad. Mindezt tetőzi a hozzáértő rendezés és a vágás (a múlt és a jelen eseményeit felváltva követhetjük), valamint



az elsőrangú színészi munka olyan nagyságok közreműködésével, mint Judi Dench, Kate Winslet, Hugo Bonnevill és az alakításáért Oscarral jutalmazott Jim Broadbent.

A DVD-kiadás hozza a korrekt, manapság elvárható szintet - magyarul hangulatteremtő mozgó, zenével aláfestett menüt, színekben gazdag anamorf képet és az eredeti 5.1-es hang mellett Surround szinkront. A lemez csupán az extrák terén szenved csorbát, hiszen mindössze egy negyedórás werkfilm igyekszik beavatni a kulisszatitkokba. Azért egy rendezői audiokommentár jól esett volna. ■ **SZB**

## NVEREMÉNYJÁTÉN

Az SPI International Magyarország és a Gamer magazin az alábbi kérdésre helyesen válaszolók között egy Iris DVD-t sorsol ki.

**Az Iris melyik szereplője nyert a filmben nyújtott alakításáért Oscar-díjat?**

**Beküldési határidő:** 2003. június 15.

**19.** Filmbemutató: Álomcsapda, Halál-sabb iramban, Veszett vad

**19-21.** Fesztargom - Esztargom II. Vekeri-tó Fesztivál - Debrecen

**20-21.** Rythm & Blues Fesztivál és Motoros Találkozó - Nyírbátor

**20-22.** 18. Mátrai Veteránautó Találkozó - Gyöngyös

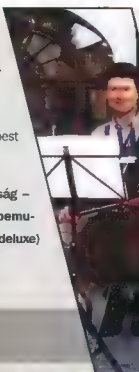
**23.** Dave Gahan - Budapest Sportaréna.

**24.** Szent Iván Éji vigasság - Kisláná, Vár DVD bemutató: Halál-sabb iramban (deluxe)

**25-** Kamarazenei Fesztivál - Gödöllő

**27-29.** VIII. Idegforgalmi Főszonnyító Sörfesztivál - Eger, Dobó tér

**29.** Naplegenda - Gyula, Gyulai Vár



# KÖNYV



## GREG BEAR: AZ ÁLMOK BOLYGÓJA

Három évvel a Bajlós árnyak után a 12 éves Anakin Skywalker és mestere, Obi-van Kenobi furcsa küldetésre indulnak. Céljuk a több mint egy éve eltűnt Jedi, Vergere felkutatása, aki egy rejtélyes bolygóra indult. Miközben ők a Zonama Sekot titkaival ismerkednek, és kicsit sem mellékesen saját sekoti hajójukat „álmodják”, a nagyravágó Tarkin parancsnok nagyszabású tervbe rángatja bele egykon barátját, Sineart. Persze nekik is a Zonama Sekot a célpontjuk, csak hogy ők nem elégednek meg egy-két különleges hajóval, az egész bolygót akarják. Tervük akár sikerülhetne is, ha nem lennének ott a Jedik, és a Sekot a maga módján nem védekezne. Az Erő pedig...

**Aquila Könyvkiadó (2003)**



## RICHARD A. KNAAK: HALÁLSZARNY

Az orkok és a Szövetség között hosszú ideje húzódó háborúsodás lassan a végéhez közeledik. Nagyon úgy tűnik, hogy az egészből – a „zöldek” óriási létszámfölénye ellenére – a Szövetség fog győztesként kikerülni.

Hacsak el nem szűrnak valamit. Mert bár tudják, hogy elég lenne egy elsöpör erejű támadás Zord-sínt sárkánykeletetői ellen, a belső ellentétek

egyre erősebben előjönnek.

Ebben a kissé feszült helyzetben indul titkos küldetésre Rónin, az ember mágus, akinek esélye sem lenne az őt üldöző orkok és sárkányok ellen, ha nem szegődne mellé egy elf gárdistán és egy törpe harcos (ők láthatók a borítón), így a dolog sokkal kiegyenlítettebbé válik.

**Szukits Könyvkiadó (2003)**



## RAYMOND E. FEIST: AZ ISTENEK KÖNYVE

Ha jól számoltam, a mostani a huszadik magyarul megjelent Feist kötet, amelyik Midkémával és Kelewannal foglalkozik. A történet úgy kezdődik, hogy az Ishap Hajnala nevű hajó egy kalóztámadás következtében hullámsírba süllyed. Az annyira nem szokatlan érrefelé, ám a hajó rakományá ezúttal pótolhatatlan és felbecsülhetetlen értékű – legalábbis Ishap papjai számára.

A fedélzeten szállított Istenek Könyve ugyanis nagyhatalmú varázstárgy, amelyet nem csupán a jogos tulajdonosok, hanem egy néhai kalóz is szeretne megkaparintani. Az ő álmokfutása kelti fel James apród és társai figyelmét, akik tudtukon kívül ismét valami igazán veszélyesbe másznak bele.

**Beholder Kiadó (2003)**



## ROBERT JORDAN: A TÉL SZÍVE I.

Az Idő Kereke sorozat kilencedik könyvében Rand legfőbb célja az áruló asha'manek felkutatása, illetve a saidin megtisztítása. Ha nem tudja megtörni a Sötét Úr átkát, hamarosan minden varázsolni képes férfi megőrül, és elpusztítja a környezetében élőket.

Közben Perrin a feleségét elrabló shaidók nyomába ered, ám az út során nem várt nehézségekbe ütközik. Elayne sincs könnyebb helyzetben, hiszen a Caemlynben zajló örökösödési hercehurca még közel sem ért véget. De legalább mellette van Aviendha és Nynaeve, hogy segítsenek neki fenntartani a rendet, kiszűrni a kémeket és elkerülni az orgyilkosok támadásait.

És ekkor fut be Rand, hogy segítséget kérjen...

**Beholder Kiadó (2003)**

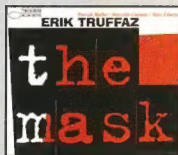
Még az elmúlt évezredben volt egy olyan kártyajáték, amelyik gyönyörű grafikájával, ha csak rövid időre is, de elcsábított a Magic the Gathering mellől. Bár a Guardians korántsem okozott olyan szintű megszállottságot bennem, mint a MTG, mégis őrzöm azokat a csodaszép lapokat azóta is.

Nem is olyan régen, új fantasy könyvek felkutatása közben örömmel vettem észre, hogy e kártyajáték hazánkban magyarul is kapható, méghozzá majdnem olyan minőségben, mint sok évvel ezelőtt (csak a lapok illata nem olyan finom), viszont az ára jóval kedvezőbb, mint a külföldi csomagoké. Ezt a viszonylag egyszerű, ám annál szórakoztatóbb kártyajátékot szeretném tehát a figyelmetekbe ajánlani, melyben egy Viernuk szerepét felőltve a Középbírdalmak feletti hatalomért harcolhattok egymás ellen ketten vagy akár négyen is. A játék igazi célja a mulattatás, a móka, nagyszerű eszköz arra, hogy egy kicsit elcincáljon benneteket a számítógép elől. Ajánlom 9-99 éves korig! ■ **Lux**





## ERIK TRUFFAZ: THE MASH



Egy francia trombitás és három nagyszerű zenész alkotja napjaink legkurrensebb jazz formációját, természetesen a Blue Note Records égisze alatt. Truffaz apja tánczenekarában kezdett zenélni, nem messze a francia/svájc határtól, majd innen a Genfi Konzervatóriumba megy, többek között zeneszerzést tanulni. Hazájában már 1984 óta elismert zenész, nemzetközileg azonban csak az utóbbi pár évben kerül reflektorfénybe, kezdve az 1997-es Out of A Dream lemezzel. Egyéni, eltéríthetetlen stílusa további sikereket hozott neki és mindig változó felállású kísérőzenekarainak. Ne ijedjen meg senki, ez nem hardcore jazz, a tánczenei múlt valahogy mindig belopódzik a muzsikába. Ezen a lemezen is minden a helyén, dob - Marc Erbetta, basszusgitar - Marcello Giuliani és a Fender Rhodes - Patrick Muller tökéletesen játszanak együtt Truffaz trombitás hangulatfestéseivel. Erősen ajánlott hallgatmány.

## NICK CAVE AND THE BAD SEEDS: NOCTURAMA



Tulajdonképpen csak annyit akarok ími erről a lemezről, hogy már megint sikerült nagyszerű hanganyagot összehozni. Húsz év, vagy talán egy kicsit több múlt el, sok-sok lemez és még több koncert után ismét itt vannak. Az ausztráliai koncertturné alatt Cave vázlatokat készített új dalaihoz, amit a turné egyik szünetében társaival kidolgoztak, és fel is vettek, állítólag egy hét alatt. 2001 óta nem készült stúdióalbum, most viszont a zenésztársak kicsivel több lehetőséget kapnak, bár az album továbbra is a zongora-ének kettősségére épül. A színvonal a megszokott, talán csak az első szám lóg ki egy kicsit a többi közül, de hát ez már inkább egyéni ízlés kérdése. Tudom, a rajongóknak már megvan, de akinek esetleg kimaradt, feltétlenül pótolja a lemaradást.

## NIGHTMARES ON WAX: MIND ELEVATION



A 80-as évek végén alakult formáció kísérletezéssel kezdett, sikerrel hozták össze a rave, a techno, az elektro, a house és a soul stílusokat, amit a londoni kislemez top40-en elért helyezések is bizonyított. Első nagylemezük, a World of Science (1991) a downtempo és az elektro-funk jegyében született, sikert is aratott, a csapat mégis felbomlott, valószínűleg a sok kísérletezés már nem fért meg egy alakulaton belül. Ezek után az alikort George Evelyn több évet kihagyott, majd vendégzenészekkel dolgozott tovább, hip-hop ritmusokkal vadított chill zenét játszva (Carboot Soul 1999). Sokan vártuk, hogy a következő album is ilyesmi lesz, de az aktuális lemeze soul-, ill. dublemekkel variált zenéje kissé slágeresre sikeredett. Viszont kiváló hangulata miatt mindenképpen meghallgatásra ajánlom.

## MINISTRY OF SOUND: HARD NRG 3



Szerintem úgy 2002 elején járhatunk, amikor egyik ismerősöm a kezembe nyomta a fent nevezett kiadót The Chillout Annual 2002 című 2 CD-s mixét. Közölte, hogy ilyen jó mixet még biztos nem hallottam, valamint jövőre egy sörrel a zenei látóköröm szélesebbé tételért.

Meghallgattam, és valóban, a mixelés kitűnőre sikerült, az előadók válogatását is beleértve (Faithless, The Chemical Brothers, Radiohead, Underworld, Lemon Jelly stb.). Így aztán elkezdtem odafigyelni a MOS további produkcióira is, olyan zenékre is, amelyeket egyébként tuti, hogy nem hallgatnék. Például Hard House-t. Pláne nem ausztrál mixelésben. Ám de a MOS ausztrál részlege (John Ferris, Jason Midro) meggyőzött arról, hogy rosszul teszem.

Lehet, hogy te sem hallgatsz ilyesmit, én amondó volnék, hogy próbáid ki.

## MATRIX RELOADED - THE ALBUM



Ez a 2 cd-s album érdekes üzleti(?) fogás. Az első lemez nem a szokásos „semmi köze a filmhez, csak ráraktuk a CD-re” típus, hanem az első Matrix albumról ismerős előadók meg néhány új, épp a megfelelő arányban eltalálva. Válogatáslemez nem könnyű összeállítani, de ilyen előadók - Linkin Park, Marilyn Manson, Deftones, P.O.D., Rage Against The Machine - azért nem is olyan nehéz. A második lemez maga a soundtrack, amelynek megalkotásában ezúttal is Don Davis (Jurassic park 3, Bound - szintén a Wachowski testvérek filmje) vitte a prímet. Sajátos úgy hallgatni a film zenéjét, hogy még nem láttad magát a filmet, csak a trailerre (az is a második lemezen található több társával, pl. Az Animatrixszal együtt) hagyatkozva sejtethet, milyen lehet a jelenet pl. a Burly Brawl c. számhoz, amikor Neo a Smith-ekkel harcol. És még csak ezután jön a legjobb szám, a Reloaded Suite - 17 perc nagyzenei hangszerezésben, no elektronika. Na, ezt a két teljesen különböző lemezt egybe rakni, ez az, ami igazán érdekes. ■ **STILLA**



# A KÖVETKEZŐ SZÁM TARTALMÁBÓL

## ENTER THE MATRIX

A várva várt Matrix-folytatással egy időben jelenik meg a játék PC-s változata is. A Shiny csapata (MDK2, Sacrifice) nem bízott semmit a véletlenre, ők adták a technikai hátteret, de a rendezés és a történet megírását áadták a legilletékesebbeknek, a Wachowski fivéreknek. A történet szorosan kapcsolódik a film cselekményéhez, de teljesen más szálon fut. Harcjelenetei és autós üldözései az igéret szerint a műfaj legjobbjává teszik a játékot, nagyon úgy néz ki, hogy új klasszikussal gyarapodunk a következő hónapban. Meglátjuk...



## RISE OF NATIONS

Adva van két sikerjáték, mely pillanatok alatt átlépte az egymillióس álomhatárt. Kombináljuk össze az Age of Mythology valós idejű játékmenetét és grafikáját a Civilization III körökre osztott harcrendszerével és mélységével, majd adjunk el az eredményből kétmillió darabot, és a Rise of Nations fejlesztése máris megérte. A dolog persze nem ilyen egyszerű, de Brian Reynolds (az úriember a Civilization II fejlesztésében vállalt oroszánrészt) neve garancia lehet arra, hogy a RoN kiemelkedik a tucatstratégiák közül.

## GTA: VICE CITY

Önálló folytatással lepett meg minket a Rockstar Studio, a tavalyi év egyik legnagyobb példányszámban eladott akciójátékának fejlesztője. A Vice Cityben könnyes búcsút kell vennünk szeretett Liberty Cityntől, új állomáshelyünk a napfényes, pálmafaktói és bikinis-görkorsolyás lányoktól hemzsegő, tengerparti Vice City lesz. Itt kell elfoglalnunk a város bűnöző hierarchiájában a minket megillető helyet. Ehhez persze minden eszköz megengedett, de a játékot ismerve gyanítjuk, hogy ismét a bűn útja lesz a kifutódó.



## MISTMARE

A Mistmare cselekménye alternatív dimenzióban, a középkori Európában játszódik 1996-ban. A néppességet a katolikus egyház vezeti, mely a tudományok helyett inkább a miszticizmus és a varázslások felé nyitott. Egy félszerkesült varázslatnak köszönhetően azonban a városok közötti vidéket gyilkos kód lepte el, mely végez minden élőlényvel. Ezt az átkot kell a főszereplőnek megtörni, de előbb be kell járnia Európa megmaradt városait, hogy kiderítse, ki vagy mi áll az események mögött (Antwerpen, Stockholm, Athén stb.).

## A KÖVETKEZŐ TELJES JÁTÉK: BROKEN SWORD 2: THE SMOKING MIRROR

Kiadó: Virgin

Fejlesztő: Revolution

George Stobbart és bájos segítője, Nico ismét zűrös ügyletekbe keveredett. Önkéntelenül is olyan események főszereplőivé váltak, ahol életük egy fabatkát sem ér, a mindenne elszánt gazfickók mellett még a természetfeletti erőkkel is meg kell küzdeniük. A BS2 még a klasszikus grafikus kalandjátékok fénykorában készült, de épp ennek köszönhetően még ma is megállja a helyét. Nyelvezete és fejtörői nem túl nehezek, kis szótárazással még azok is boldogulnak vele, akik hadilábon állnak az angol nyelvel. A fejtörők nagy része logikailag kikövetkeztethető, igazi élményt akkor nyújt, ha egyedül, segítség nélkül találjuk ki a megoldást. Az eredeti játék még 2 CD-n jelent meg, jelen pillanatban azon dolgozunk, hogy egy lemeze felférjen. Reméljük, sikerrel járunk.

Gépigény: Pentium 60, 16 MB RAM, 200 MB HDD







**Szerkesztőség:**

Tel: 350-82-76

e-mail: [pcmagazin@ipma.hu](mailto:pcmagazin@ipma.hu)

[www.pcmagazin.hu](http://www.pcmagazin.hu)

**Terjesztés:**

Tel: 349-47-68

e-mail: [terjesztes@ipma.hu](mailto:terjesztes@ipma.hu)

A chip-től a pc-ig  
minden, ami számítástechnika!



# BANDITS PHOENIX RISING

MAGYAR  
FELIRATTAL

CSATLAKOZZ TE IS  
A RONCSDERBIHEZ,  
A LEGVADABB SIVATAGI  
BANDITÁK BŐRÉBE BÚJVA!

